

# ALL ABOUT ストリートファイター ZERO2

© CAPCOM 1996



カプコン開発チーム＋スタジオイベントスタッフが贈る  
『ZERO2』最強の書

永久オリジナルコンボとは？／殺意の波動に目覚めたリュウが使える!?

ミステリアスファクト完全公開

特別付録 必殺技コマンドミニポスター

スタジオイベントスタッフ・編

STUDENT  
STUFF



STREET  
FIGHTER  
ZER 02

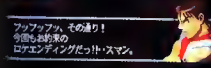
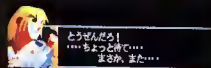
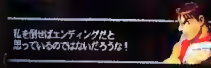
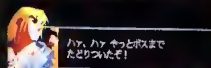
A L L A B O U T

# STREET FIGHTER

ZERO  
2



# C O N T



ストリートファイターZERO2  
COMING SOON!!

## § 1 Fighters

『ストZERO2』はココが変わった!!

技データの見かた

特別STAGE

5

6

8

158

## § 2 Mysterious Fact

ミステリアスファクト全公開

海外版の秘密

エンディングギャラリー

159

160

167

170

## § 3 System

操作方法～テストモード

177

178

## § 4 Vs 2P Battle Tactics File

使用キャラ別 編

相手キャラ別 編

203

204

242

## § 5 How to Defeat CPU Characters

CPUキャラに有効な戦法とは?

最強の敵「真・豪鬼」打倒法

253

254

274

## § 6 Original Combo

オリジナルコンボ・システム解析

キャラ別オリジナルコンボ集

Data of オリジナルコンボ

277

278

285

291

# EVENTS

## 7 Essence of Street Fighter Zero 2

Secret	297
Combo	298
Appeal	305
Continuity	310
Voice	312
Score	321
Message	324
From CAPCOM STAFF	328
Interview	347
	360

### 特別付録

#### 必殺技コマンドミニボスター

	プロフィール & 技データ (§1)	対2P攻略 使用キャラ別 (§4)	対2P攻略 相手キャラ別 (§4)	対CPU攻略 (§5)
リュウ	10	206	244	256
ケン	18	208	244	257
春麗	26	210	245	258
サガット	34	212	245	259
アドン	42	214	246	260
バーティ	50	216	246	261
ガイ	58	218	247	262
ソドム	66	220	247	263
ナッシュ	74	222	248	264
ローズ	82	224	248	265
ベガ	90	226	249	266
豪鬼	98	228	249	267
ダン	108	230	250	268
ダルシム	116	232	250	269
ザンギエフ	124	234	251	270
元	132	236	251	271
ロレント	142	238	252	272
さくら	150	240	252	273

## STAFFより

●当初、今回の本は史上初の400ページでお届けする予定だった。しかし、過去にないほどカラーページが多いということもあり、価格との折り合いがつかず、泣く泣く32ページぶんの内容をケズることに(哀)。みなさんは、A.A.シリーズの価格は、どのくらいが適当だと思いますか？ぜひアンケートハガキにご意見・ご要望を書いて送ってください。それにしても、CPU戦でケンにダンが引入してきたときの英語版メッセージはアツい。(山下 章)

●待望のダルシム参加ということで使ってたが、いきなり「ドリルキックから徒歩5分」という投げ合いのせまさに閉口。しかし、その直後にヨガターキー(超情報局参照)などを見つけた、あらためてヨガの奥深さを実感。とりあえず、「ZERO3」では銀色カラーの復活希望。(山中直樹)

●飛び道具とZEROカウンターの高性能が高いこと、全キャラが基本技対空を持っていることから、世の中ではロコツな「待ちプレイヤー」が横行しているらしい。このゲームが悪いわけではない。しかし、そろそろメーカー側が「待ち戦法対策」をしないといけない時代なのかも。(板場利光)

●頭悪くて技は大味、できることは投げのみ……最近の投げキャラは上達する気が失せる。基本技で多彩な接近戦をこなし、待たれたら立ちスクリュー、そんなザンギが懐かしい。詰め投げなぞ0.3秒の不能時間をつけていから、深い読み合いができる背の高い投げキャラを欲す。(小石朋仁)

●ダルシムが復活しているのは非常にうれしい……が、また操作方法に変更点が！おそらくこの仕事が終わる頃には、すっかり「スバII X」にもどれない体になっているだろうなあ、などと思いつつも、ついつい『ZERO2』のダルシムをプレイしてしまっただけでありました。ふっ。(加藤義文)

●オモチャにされてるダン、このままだと、世界最強を目指して旅する格闘RPGが発売される日も近そう(最終ボスは当然死んだハズのオヤジ)。あと、『カプコンワールド2』のビュア(魔法使い)につづき、次作ではファー(ネコ)の登場を熱望。もちろんプレイヤー・キャラで。(大出綾太)

●対戦格闘ゲームに熱中していると、強パンチorキックを押したときにスタート・ボタンを押してしまうことがある。だから連続技や、オリジナル・コンボで夢中になってコマンド入力していると、ラストが挑戦になることもしばしば。……うう、悪気はないので許してください。(中村京子)

●いままでかたくなにケンを使っていたけれど『ZERO2』で私のココロは揺れ動いた。おじいちゃんがいる……。が、懐かってワイフですね。画面のバシからビキーンと光ってなにやら踊りながらやってきては途中でどまり、正拳突きを空振りしているのは私のケンです。(仲 みゆき)



*§ 1*



*Fighters*

まずは基礎知識を学んでおこう

# 『ストZERO2』はココが変わった!!

ここでは、前作『ストリートファイターZERO』（家庭用も含む）をプレイしたことがある人たちのために、『ストZERO2』の内容がどれだけ変化しているのかをカンタンに説明していこう。

Point 1

## オリジナルコンボの導入

本作品の新要素に、技を自由に組み合わせさせて自分だけのスーパーコンボが作れる「オリジナルコンボ」がある。これを使うには、スーパーコンボゲージがLV1以上ある状態で、 $\text{Q}$ と $\text{R}$ ボタンを複合して3つ以上 ( $\text{Q} \times 2 + \text{Q}$   $\times 1$ が、 $\text{Q} \times 1 + \text{R} \times 2$ ) 同時に押せ

はOK。右図がベストの押しかただ。コマンド入力に成功すると、画面が暗転し、スーパーコンボゲージの上に「オリジナルコンボゲージ」が表示される。この間は、スーパーコンボのように残像（色はちがう）を発生しながら技を連発することが可能になるぞ。

使用コマンドの入力例



▲開始時の暗転画面。ジャンプ中でも発動させられるぞ



▲技のコマンド入力はリアルタイムで行なう必要がある



▲技の動作中以外は強制的に前進。後退やジャンプは不可



▲通常より技のスキが少ないため、連射技になりやすい

## オリジナルコンボ発動時の特徴（→詳細はP. 277）

### 相手を無防備状態に

相手が地上&近くにいて、ガード以外の状態（中立、技の動作中など）で発動すると、強制的に相手をのけぞりポーズにさせる。



◀無防備となった相手に攻撃をたたき込める

### フォロースルーはキャンセル

ほとんどの技の攻撃後の動作が、ほかの技でキャンセルできる。ただし、攻撃時にジャンプするものは着地するまでキャンセル不可。



◀強攻撃・強攻撃といつた連続技も可能に

### 空中の相手にも攻撃がヒットする

攻撃がヒットして吹き飛んだ相手には、特定の技しかヒットしないのだが、オリジナルコンボ発動中なら、どんな技でも当たる。



◀相手が画面端にいれば、さらにキメやすい

### タメが一瞬ですむ

ソニックブーム、天昇脚、ブルヘッドなどのタメ（しばらく同一入力をつづけること）が一瞬ですむため、簡単に連発できる。



◀ソニックブームの連続発射もできるぞ



## Point 2

# 5人の新キャラが登場

前作では、メイン10人+隠れキャラ3人の計13人を使用できたが、今回はさらに5人をくわえた合計18人が使える。しかも、すべてのキャラが最初から選べるようになっているのだ(前作では隠れキャラ3人は隠しコマンドを入力しないと選べなかった)。

そして、使用キャラを選ぶときに押すボタンで、そのキャラの配色を選ぶことができる。なお、配色の種類は、

前作だとパンチorキックボタンの2種類しか用意されていなかったが、今回は①1つ、②2つ以上同時押し、③1つ、④2つ以上同時押しの4種類に増えた。さらに、オートマッチック専用の配色も2種類(③or④)用意されているぞ。



◀キャラを選んだあと、ゲームの進行速度とオートマッチックの有無を決定

## Point 3

# ZEROコンボの大幅な削除

弱→中→強という流れて、基本技を基本技でキャンセルするZEROコンボ(=チェーンコンボ)が、ガイの武神獣鎧拳と立ち中パンチ→立ち強パンチ、そして元(袁流)の大半の基本技をのそいで使用できなくなっている。そのため手軽に基本技→基本技の連続技がキメられなくなったのだ。

ただし、弱攻撃の連続使用(連打キャンセル)は今回も可能だし、基本技の組み合わせによっては、一瞬のスキもなく仕掛けることで連続ヒットする場合(リュウのしゃがみ弱パンチ→しゃがみ強パンチなど)もあるので、タイミングよくボタンを押せるように練習しておこう。



◀弱攻撃→しゃがみ強キックという手軽コンボが不可能に

## Point 4

# ZEROカウンターが2種類に

前作では、各キャラに1種類ずつしかなかったZEROカウンターだが、今回はどのキャラも2種類(③or④)使用できる。③ZEROカウンターは対空技、④ZEROカウンターは地上戦に適した技が発動するぞ。

なお、今回のZEROカウンターは全体的に無敵時間が短いので、使いどころを的確に判断する必要がある。

←←←+③だと



◀上方向に有効だが、しゃがんだ相手には空振ることも

←←←+④だと



◀下方向に強いかわりに、対空能力はパンチよりも低い

## Point 5 ダウン回避技に弱中強が

ダウン回避技に弱中強が設定され、強は前作同様3分の1画面ほど移動してから、中は少しだけ移動してから、弱は着地した場所で起き上がるというように、起き上がるまでの移動距離が指定できる。ただし、今回は投げ技やスーパーコンボなどでのダウンは回避できなくなった。



◀弱はその場で起き上がる。うまく使いわけよう

## Point 6 オートマッチックのバランス調整

オートマッチック時の特典であるオートガードの使用回数が無制限になったが、基本技をガードしたときも体力が少しだけ減るようになった。また、ボタン同時押しによるイージースーパーコンボも、マニュアル時より無敵時間が短くなり、前作ほど脅威的な存在ではなくなった。



◀イージースーパーコンボが空手ガード可能に

以降のページを読み進めるために

# 技データの見かた

ここからあとのページでは、「ストZERO2」に登場する全18キャラクターのすべての技を細かく解析している。なかには、特殊な表記を用いているデータもあるので、まずは以下の解説をよく読んでほしい。

## 基本技



### ●技名

### ●攻撃値

その技の威力を表わす基本数値。この値に各種の修正が加わるため、実際に与えるダメージは大きく変化する(→P. 200)。特別な書式例は、以下のとおり。

- ・A+B……攻撃値Aの攻撃とBの攻撃が、連続でくり出される(2ヒット技)。
- ・A×B……攻撃値Aの攻撃が、B回くり返し出現する。
- ・A、B……技が当たるタイミングによって、攻撃値がAの場合とBの場合がある。基本的には、攻撃判定が出た瞬間の攻撃値はAで、それ以降はBとなる。

### ●ビヨリ値

技をヒットさせることに、相手に蓄積される特殊な数値。この数値が相手のビヨリ耐久値を越えようと、相手キャラは気絶する(→P. 198)。

### ●ゲージ増加量

その技を出したときに、スペシャルコンボゲージが増加する量。「空」は空振りしたとき、「防」はガードされたとき、「当」はヒットさせたときの最大数値。

### ●ヒット効果

その技を地上の相手にヒットさせたときに、どのような効果があるかを表わす。

### ●キャンセル

必殺技……その技を必殺技でキャンセルできるかどうか。「○+×」とある場合は、1段目がキャンセル可能、2段目がキャンセル不可ということを表わす。

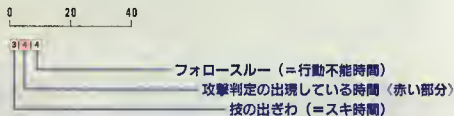
- ・連打……その技が連打キャンセル(→P. 187)できるかどうか。
- ・SC……その技をスーパーコンボでキャンセルできるかどうか。

### ●ガード方向

立ち(立)、しゃがみ(屈)、空中(空)、どのガードで防御できるか。防御する側のキャラの体格によって、そのガードの可・不可が変化する場合は「\*」、ガード操作自体が無効な場合は「-」と記している。

## 基本技 タイム・チャート

その技の動き(時間的な変化)を、60分の1秒を単位とする棒グラフで表記したもの。ゲーム・スピードはノーマルで、技を空振りさせたときのデータをもとに作成してある。



## ヒット効果一覧

### ■ のけぞり



▲無防備状態で後方へすべる。上段、下段の2種類あり、食らい判定の形状がちがう

### ■ 吹き飛び



▲空中へ吹き飛ばすが、途中で体勢を立て直して着地する。ダウン回避技も使用可能

### ■ 転倒



▲足をすくわれて地面に倒れる。吹き飛ば距離が、食らった技によりちがってくる

# 必殺技

## ●解説

●かまえた両手を突き出して、前方へ気弾を飛ばす。気弾は発射後部分の1秒間、攻撃値やビヨリ値などが高くなっている。弱中強のちがいは、気弾の速度と攻撃力。なお、強にかざり発射直後の気弾が赤く、その瞬間は食らった相手を弾かしてダウンさせることができる(ファイヤー波動拳)。



●必ずが技名で、また、波動拳の発射、高い威力とダウン効果がある。この技は、強中弱のちがいで、相手を弾かせることができる。

攻撃値	ビヨリ値	ゲージ増加量	MAX ヒット	MAX ガード	ヒット効果	ガード方向
15.11	8.8	空/195/高7	1	1	のけぞり	
16.12	10.10	空/195/高7	1	1	のけぞり	立、原、空
18.14	12.12	空/195/高7	1	1	弾け飛ばし(強)	

0/100 20 40 60 80 100 120

11 ● 40

11 ● 40

11 ● 40



◎発射時

## ●技名

## ●コマンド

その技を出すのに必要な操作。◎はパンチボタン、ⓧはキックボタンの略号。

## ●操作図

コマンドの入力方法を、実際のコンパネ上に矢印で示した図。

## ●攻撃値、ビヨリ値、ゲージ増加量、ヒット効果、ガード方向

基本技の欄と同じ。なお、天昇脚など、攻撃判定の出現回数とMAXヒット数が合わない技もあるので注意(攻撃途中で相手の食らい判定が消えてしまうため)。

## ●MAXヒット

その技が相手に最大何回ヒットするか。数値はあくまで最大値で、実際には相手キャラの体の大きさ(=食らい判定)や互いの距離によって変化する。「空中連続ヒットあり」と記載されているものは、その技が空中の相手にも複数回ヒットすることを表わす。

## ●MAXケズリ

その技が相手の体力を最大何回ケズれるか。これも相手の体格などで変化する。

## ●タイムチャートと写真の対応線

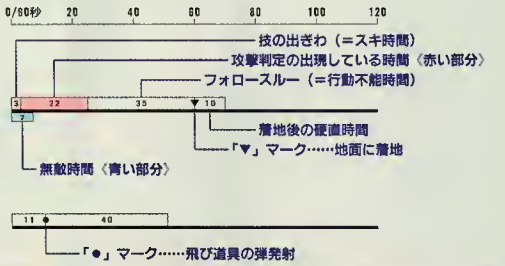
点線が引かれた写真の動作が、どの時間帯に出現するのかわる。この場合であれば、技のコマンドが完成してから80分の11秒後に写真のモーションになるとということ。

## ●当たり判定

その技の代表的なポーズには、写真上に当たり判定が記載されている。赤い線は攻撃判定、青い線は食らい判定、緑の線は投げ判定(投げ合合い)。

# 必殺技 タイム・チャート

基本技のタイム・チャートと内容は同じ。無敵時間などの表記が加えられている。追加入力受付時間など、特殊な時間帯については、チャート上に記述。なお、スーパーコンボの出しぎわに画面が暗転するが、このときは(技を出したキャラが動いていても)ゲーム上の時間が完全に止まるので、チャート上でも時間経過はゼロとしておく。



## ■ダウン



▲宙に吹き飛び、地面に倒れる。吹き飛ばし高さや距離は、食らった技によりちがう

## ■燃焼



▲全身を炎(オーラ)に包まれる。のけぞり、あるいはダウンに付加される演出効果

## ■吹き飛び後転



▲遠くへ吹っ飛ばされるが、地面には倒れずに後方へ転がって立ち上がる

# リュウ



本当の強さとは何か？  
永遠のテーマに挑む挑戦者

## 真空波動拳

RYU

山間に煙る霧雨の中、深く茂った竹林をほだなく行くと廃屋同然の古寺が見える。

一見放棄された廃寺のようだが、そこここに修復されたような跡が見られ、決してそんなに扱われていたわけではないらしい。

その寺の本堂に安置された阿吽武体の仁王像。憤怒の形相で堂内を見据えるその視線を一身に受け、一人の男が本堂の中央に座していた。

其の男、リュウである。

いま彼の心の中に、新たな疑念が湧き起っていた。

自分は、世界最強とまで謳われた「ムエタイの帝王」サガットとの闘いに挑み、これに勝った。今や自分は「最強の格闘家」であり、いわば人生の“大いなる目的”を果たしたはずであった。

しかし……本当に自分は、“目的”を果たしたのだろうか？

“功が成った”と言えるのだろうか？

“否／＼”彼の中の何かが叫ぶ。“功、いまだ成らず”とそう告げる。

知らずリュウは構えをとっていた。

“波動拳”——意念を集め、周天之法にて氣撃と化し、掌心より放つ。

リュウはいつものとおりに体内に氣血を巡らせ、掌心より放とうとした。

が、この日はいつもと様子がちがっていた。螺旋と化した氣のうねりがまだ止まらない。

「——これは何？」狂暴な力が体内にみなぎるのを感じた。やがて“それ”は経絡を通じ、掌で一氣に——爆発した。

数分後、リュウは自分の拳を見つめていた。目の前にあった吽の仁王像は粉々に砕け散り、小さな木片の山と化していた。

“真空波動拳”、師ゴウケンが生きていればいつか伝授されるはずだった奥義である。彼自身、まだ何が起こったのか把握しきれてなかったが、一つだけハッキリしたことがあった。

かつて先人たちが歩んだ道、その道は運かに遠い。そして自分は長い道のりへの第一歩を踏み出したに過ぎないのだということ。

Ⓔ×1カラー



Ⓔ×2~3カラー



Ⓔオートマッチック・カラー



Ⓚ×1カラー



Ⓚ×2~3カラー



Ⓚオートマッチック・カラー

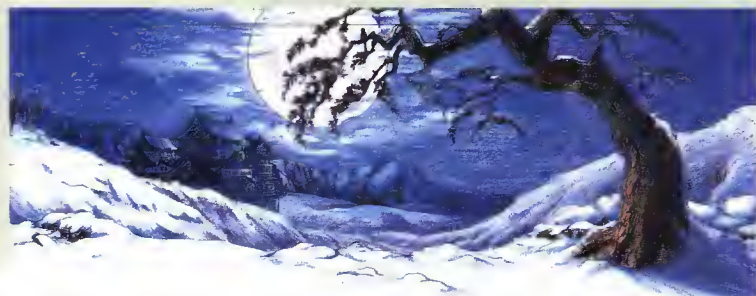


STAGE

朱雀城

JAPAN

降り積もった雪とそれを照らす月光が美しい。左手奥に見える城は、『ストII』シリーズでリュウ専用ステージだったところ。木の上にいる鳥の細かい動きにも注目したい。ときおり羽を広げたり、毛づくろいをするぞ。



立ち

弱パンチ

ジャブ



攻撃値 ● 5  
ビヨリ値 ● 3  
ゲージ増加量 ● 空0/防1/当2  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 連打 ○ ○ ○  
S C  
ガード方向 ● 立、屈

中パンチ

アッパー



攻撃値 ● 11.6  
ビヨリ値 ● 6  
ゲージ増加量 ● 空1/防3/当6  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 連打 ○ ○ ○  
S C  
ガード方向 ● 立、屈

強パンチ

正拳突き



攻撃値 ● 17  
ビヨリ値 ● 8  
ゲージ増加量 ● 空2/防5/当9  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 連打 ○ ○ ○  
S C  
ガード方向 ● 立、屈

しゃがみ

ジャブ



攻撃値 ● 5  
ビヨリ値 ● 1  
ゲージ増加量 ● 空0/防1/当2  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 連打 ○ ○ ○  
S C  
ガード方向 ● 立、屈

ストレート



攻撃値 ● 10  
ビヨリ値 ● 6  
ゲージ増加量 ● 空1/防3/当6  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 連打 ○ ○ ○  
S C  
ガード方向 ● 立、屈

突き上げアッパー



攻撃値 ● 15.13  
ビヨリ値 ● 8.6  
ゲージ増加量 ● 空2/防5/当9  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 連打 ○ ○ ○  
S C  
ガード方向 ● 立、屈

垂直ジャンプ

ジャブ



攻撃値 ● 9  
ビヨリ値 ● 3  
ゲージ増加量 ● 空0/防1/当2  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 連打 ○ ○ ○  
S C  
ガード方向 ● 立、空

ストレート



攻撃値 ● 10  
ビヨリ値 ● 6  
ゲージ増加量 ● 空1/防3/当6  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 連打 ○ ○ ○  
S C  
ガード方向 ● 立、空

ストレート



攻撃値 ● 13  
ビヨリ値 ● 8  
ゲージ増加量 ● 空2/防5/当9  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 連打 ○ ○ ○  
S C  
ガード方向 ● 立、空

斜めジャンプ

ジャブ



攻撃値 ● 9  
ビヨリ値 ● 3  
ゲージ増加量 ● 空0/防1/当2  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 連打 ○ ○ ○  
S C  
ガード方向 ● 立、空

すくい突き



攻撃値 ● 8+6  
ビヨリ値 ● 3+3  
ゲージ増加量 ● 空1/防3/当6  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 連打 ○ ○ ○  
S C  
ガード方向 ● 立、空

ストレート



攻撃値 ● 13  
ビヨリ値 ● 1  
ゲージ増加量 ● 空2/防5/当9  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 連打 ○ ○ ○  
S C  
ガード方向 ● 立、空

基本技

●攻めのカナメとなる技

しゃがみ中キックは、リーチが長いうえにスキも少なく、さらに必殺技キャンセル可能。強・波動拳につないで連続技にするor相手の動きを封じるのが基本だ。起き上がりにも重なるのも悪くない。

●地上戦で使う技

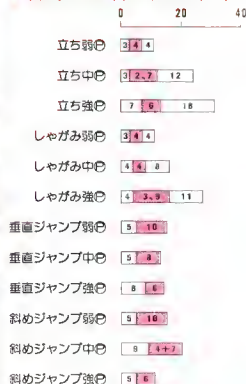
接近戦では、しゃがみ弱キックの連打で相手の動きを押さえ込みつつ、しゃがみ中キックor強キック・波動拳につないで間合いを離したり、●+中パンチや●+中キックで奇襲をかけるといい。

しゃがみ強キックは、波動拳でキャンセルするだけでなく、リーチの長さや準備動作の短さを活用すれば、とっさの反撃手段として役に立つ。ただし、攻撃後のスキは大きいので、かならず当たる状況でのみ使うこと。

●対空技

昇龍拳の入りが間に合いそうにないときは、しゃがみ強パンチがオススメ。前方へのリーチが短いので、中間～近距離からの跳び込みでのみ使うこと。出すタイミングがやまずかしいが、立ち中パンチも強力な対空技。使いこなせばしゃがみ強パンチより有効だ。

基本技(パンチ系)タイム・チャート



# 解説

遠距離からの跳び込みなら、立ち強パンチで迎撃可能。先端部分だけが当たるように仕掛けよう。

## ● 跳び込みに使う技

斜めジャンプ強キックは、リーチが長いだけでなく、相手キャラの対空技を一方的にツブすこともできる。垂直ジャンプだと攻撃形態が変わる（真横に攻撃する）ので注意。空中竜巻旋風脚とうまく使い分けよう。

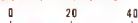
めくりを狙うときはジャンプ中キック。ヒットしたら、そのまま地上攻撃につなげることがができるため、接近戦や相手の起き上がりにも奇襲として使うのが有効だ。

相手の対空技をツブすことが目的なら、リーチこそ短いが、ジャンプ強パンチがオススメ。

## ● 意外な使用法がある技

相手を画面端に追いつめた状態での接近戦で立ち強キックを使うと、ジャンプで反対側へ逃げようとした相手に当たることがある。ただ、しゃがんだ相手には空振ることが多いので、多用は禁物だ。また、相手の起き上がりに攻撃の終わりぎわを重ねると、ヒットならギリギリでしゃがみ強キックなどにつなぐことができるぞ。

## 基本技(キック系)タイム・チャート



立ち弱	6 6 10
立ち中	5 11+5 10
立ち強	9 6 9
しゃがみ弱	4 4 9
しゃがみ中	5 9 9
しゃがみ強	6 9 24
垂直ジャンプ弱	4 10
垂直ジャンプ中	4 6
垂直ジャンプ強	12 9
斜めジャンプ弱	7 10
斜めジャンプ中	7 9
斜めジャンプ強	8 9

## 弱キック

### ローキック



攻撃値 ● 5  
ビヨリ値 ● 3  
ゲージ増加量 ● 空0/防1/当2  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 S C ×  
ガード方向 ● 立、屈

### キック



攻撃値 ● 5  
ビヨリ値 ● 3  
ゲージ増加量 ● 空0/防1/当2  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 S C ×  
ガード方向 ● 屈

### 前蹴り



攻撃値 ● 10  
ビヨリ値 ● 3  
ゲージ増加量 ● 空0/防1/当2  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 S C ×  
ガード方向 ● 立、空

### ひざ蹴り



攻撃値 ● 9  
ビヨリ値 ● 3  
ゲージ増加量 ● 空0/防1/当2  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 S C ×  
ガード方向 ● 立、空

## 中キック

### ねりちやぎ



攻撃値 ● 8+9  
          ● 4+2  
ゲージ増加量 ● 空1/防2+1/当4+2  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 S C ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 立、屈

### くるぶしキック



攻撃値 ● 9  
ビヨリ値 ● 4  
ゲージ増加量 ● 空1/防3/当6  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 S C ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 屈

### 前蹴り



攻撃値 ● 11  
ビヨリ値 ● 6  
ゲージ増加量 ● 空1/防3/当6  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 S C ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 立、空

### 跳び足刀



攻撃値 ● 10  
ビヨリ値 ● 6  
ゲージ増加量 ● 空1/防3/当6  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 S C ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 立、空

## 強キック

### 回し蹴り



攻撃値 ● 16、14  
          ● ビヨリ値 ● 8、4  
ゲージ増加量 ● 空2/防5/当9  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 S C ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 立、屈

### 回転足払い



攻撃値 ● 14  
ビヨリ値 ● 8  
ゲージ増加量 ● 空2/防5/当9  
ヒット効果 ● 転倒  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 S C ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 屈

### 旋風脚



攻撃値 ● 14  
ビヨリ値 ● 8  
ゲージ増加量 ● 空2/防5/当9  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 S C ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 立、空

### 跳び足刀



攻撃値 ● 13  
ビヨリ値 ● 8  
ゲージ増加量 ● 空2/防5/当9  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 S C ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 立、空

● 基本技(キック系)

立ち

しゃがみ

垂直ジャンプ

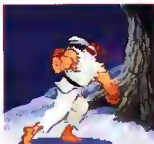
斜めジャンプ

特殊技

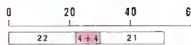
鎖骨割り

◆+中(P)

コブシを上段に構えたあと、一歩踏み込みつつ振りおろす。攻撃後は、相手のほうが一瞬早く動ける。



攻撃値 ● 5+14  
ビヨリ値 ● 6+2  
ゲージ増加量 ● 空1/防2+1/当4+2  
キャンセル ● ×  
ヒット効果 ● のけぞり  
ガード方向 ● 立



特殊技

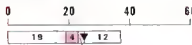
旋風脚

◆+中(K)

小さく跳ねて蹴りを横に振る。攻撃をメリ込ませると反撃を受けるので、先端だけを当てよう。



攻撃値 ● 11  
ビヨリ値 ● 6  
ゲージ増加量 ● 空1/防3/当6  
キャンセル ● ×  
ヒット効果 ● のけぞり  
ガード方向 ● 立、屈、空



特殊技

波動の構え

◆◆◆+

スタート・ボタン

波動拳のモーションだけをすばやく行なう。フェイント技なので、攻撃能力はまったくない。一応、基本技にキャンセルをかけて出すこともできる。



攻撃値 ● —  
ビヨリ値 ● —  
ゲージ増加量 ● 0



キャンセル ● —  
ヒット効果 ● —  
ガード方向 ● —



通常投げ

背負い投げ

相手の近くで

◀or▶+中or強(P)

相手を背中にかつぎ、ほうり投げる。相手が地面に落ちる直前に行動可能となるので、すかさず前進するが波動拳を撃ておこう。



攻撃値 ● 19  
ビヨリ値 ● 0  
ゲージ増加量 ● 3  
攻撃回数 ● 1  
投げ合い ● 40ドット

通常投げ

巴投げ

相手の近くで

◀or▶+中or強(K)

後方へ倒れ込み、相手の胴体を足で突き上げて後方へほうる。通常投げより間合いが離れる。投げたあとの硬直時間は長め。



攻撃値 ● 19  
ビヨリ値 ● 0  
ゲージ増加量 ● 3  
攻撃回数 ● 1  
投げ合い ● 40ドット

PZEROカウンター

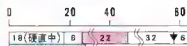
ガード硬直中に

◆◆◆↓+P

強・昇龍拳の動作で反撃する。攻撃判定が出るまで全身無敵。また、攻撃判定出現後60分の12秒までは空中ガード不能だ。



攻撃値 ● 18, 14, 4  
ビヨリ値 ● 8, 6, 6  
ゲージ増加量 ● 0  
ヒット効果 ● ダウン  
ガード方向 ● 立、屈(途中が立、屈、空)



KZEROカウンター

ガード硬直中に

◆◆◆↓+K

しゃがみ強キックの動作で相手をダウンさせる。動作速度もリーチも、しゃがみ強キックと互角だ。攻撃判定が出るまで全身無敵。



攻撃値 ● 15  
ビヨリ値 ● 8  
ゲージ増加量 ● 0  
ヒット効果 ● ダウン  
ガード方向 ● 立、屈





かまえた両手を突き出して、前方へ気弾を飛ばす。気弾は発射後60分の3秒間、攻撃値やビヨリ値などが高くなっている。

弱中強のちがいは、気弾の速度と攻撃力。なお、強にかぎり発射直後の気弾が赤く、その瞬間は食らった相手を燃やしてダウンさせることができる(ファイヤー波動拳)。



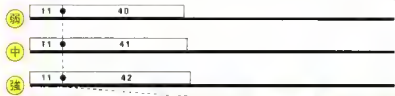
◀相手が接近してきたら強・波動拳の出撃、高い威力とダウン効果があるため、相打ちでもOKだ

### 波動拳

↓ ↓ ↓ + (P)



	攻撃値	ビヨリ値	ゲージ増加量	MAX ヒット	MAX ケズリ	ヒット効果	ガード方向
弱	15, 11	8, 8	空4/防5/当7			のけぞり	立、屈、空
中	16, 12	10, 10	空4/防5/当7			のけぞり	
強	18, 14	12, 12	空4/防5/当7			燃焼ダウン、のけぞり	



①弾発射

コブシを突き上げ、宙へ跳ねる。弱は、攻撃が出るまで全身無敵→跳ねる直前まで上半身無敵&投げられ判定つき→上昇中は全身無敵、と変化する。それに対して中と強は、単純に跳ねる直前まで全身無敵となっている。

余談だが、弱と強は食らった相手がほぼ真上へ吹き飛ばすが、中は斜めに吹き飛ばす。



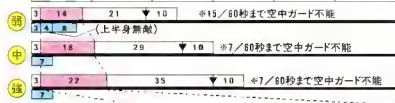
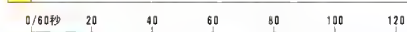
◀弱・昇龍拳の出きわの判定、この直後、ケンの上やがみ強キックがヒットしてリュウは転倒する

### 昇龍拳

↓ ↓ ↓ + (P)



	攻撃値	ビヨリ値	ゲージ増加量	MAX ヒット	MAX ケズリ	ヒット効果	ガード方向
弱	19, 16, 3	8, 4, 4	空9/防10+1/当12		2	ダウン	立、屈 (途中から立、屈、空)
中	20, 16, 3	10, 5, 5	空9/防10+1/当12		2	ダウン	
強	22, 16, 2	14, 8, 8	空9/防10+1/当12		2	ダウン	



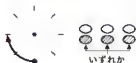
①攻撃判定出現

①攻撃判定消滅

だてまきせんまき

## 竜巻旋風脚

※空中でも使用可能

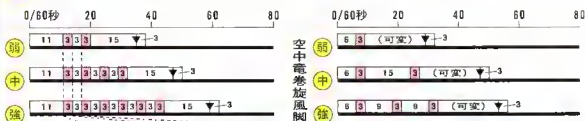


片足を前方へ突き出し、コマのように回転しながら低空を進んでいく。飛行中は、多くの飛び道具の上を通過できる。弱中強のちがいは、攻撃力と回転数（弱中強でそれぞれ1、2、3回転）および移動距離。空中で出した場合、ジャンプの軌道に少し浮力がかった感じの放物線をえがいて跳んでいく。

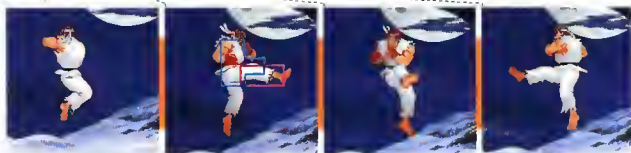


◀空中竜巻旋風脚は地上版とちがいで、このポーズに攻撃判定がない。めくりに使えないぞ

	攻撃値	ビヨリ値	ゲージ増加量	MAXヒット	MAXケズリ	ヒット効果	ガード方向
弱	17(空中11)	8(空中6)	空6/防7/当8	1	1	ダウン	立、屈、空
中	19(空中12)	10(空中8)	空6/防7+1/当8	1	2	ダウン	
強	21(空中13)	12(空中10)	空6/防7+1+1/当8	1	3	ダウン	



空中竜巻旋風脚



①攻撃判定出現 ②攻撃判定消滅 ③攻撃判定再出現

## スーパーコンボ

### 真空波動拳

①×1~3同時  
(イージーパーコンボ：  
弱②+弱③同時)

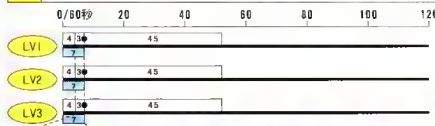


数発ぶんの気弾が一体となった、大きな波動拳を発射する。空中ガード不能だが、空中にいる相手には最大3発までしかヒットしない（残りは突き抜ける）。相手の飛び道具につづけた場合、攻撃力の高い1ヒット目から

相殺し、残りが飛んでいく。相手に与えるダメージも、それだけ減ってしまう。

**LEVELごとのちがい** LV2とLV3ならダウン効果が付加される。全身無敵の時間はどのLVも、気弾を発射する瞬間まで。

	攻撃値	ビヨリ値	MAXヒット	MAXケズリ	ヒット効果	ガード方向
LV1	12+11+15	0+2+2	3(空中連続ヒットあり)	3	のけぞり	立、屈
LV2	15+12+7+6	0+1×3	4(空中連続ヒットあり)	4	のけぞり (最後のみダウン)	
LV3	20+12+10+6+6	0+0+1×3	5(空中連続ヒットあり)	5	のけぞり (最後のみ連続ダウン)	



①画面暗転 ②弾発射&無敵時間終了



その場で高速回転し、攻撃範囲内に入った相手を引き込んで、連続ダメージを与える竜巻旋風脚。ただし空中の相手にヒットさせた場合は、攻撃範囲外にはじき飛ばしてしまうため、1～3発程度しか攻撃が当たらない。

最後の1発を食らった相手は吹き飛び、地面を転がっていく。ダウンはしない。

**LEVEL**このちがひ！ LEVELが1つ上がることにヒット数が4発ずつ増えていき、攻撃値もより高くなるが、無敵時間はほとんど変化しない。くわしくは下を参照。

スーパーコンボ

真空竜巻旋風脚

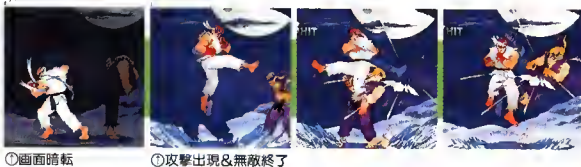
◆◆◆◆◆+  
 (K)×1～3同時  
 (イージーパーコンボ:  
 中②+中③同時、  
 または強②+強③同時)



	攻撃値	ビヨリ値	MAXヒット	MAXケズリ	ヒット効果	ガード方向
LV1	11+9+6×3	0×4+3	5(空中連続ヒットあり)	5	のけぞり (最後のみ吹き飛び後転)	立、屈
LV2	11+9+4×7	0×8+3	9(空中連続ヒットあり)	9	のけぞり (最後のみ吹き飛び後転)	
LV3	5×13	0×12+3	13(空中連続ヒットあり)	13	のけぞり (最後のみ吹き飛び後転)	

LEVEL 1

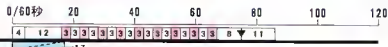
宙へ跳ね上がり、足を振り回しはじめたと同時に無敵状態も終わってしまう。その瞬間に相手の攻撃が完全に重なっていた場合は、相打ちか一方的に負けてしまうことになる。攻撃範囲はせまい。



①画面回転 ②攻撃出現&無敵終了

LEVEL 2

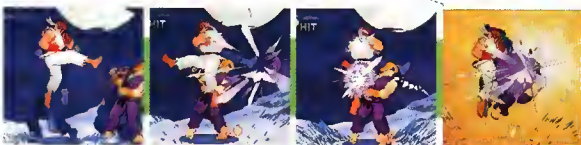
LV1と大差はなく、攻撃判定が出た直後に無敵時間が終わってしまう。ただし攻撃判定はLV1より広く、密着して中の基本技→キャンセル→真空竜巻旋風脚が、ほぼ確実に連続技になる。



①攻撃判定出現

LEVEL 3

LV1や2より無敵時間がほんの少し長くなり、攻撃判定もさらに広がる。前作はコンボによる攻撃値削減の影響が大きかったが本作では小さく、ほぼ数値どおりのダメージを与えることができる。



①攻撃判定出現 ④攻撃判定消滅

# ケン



ライバルに遅れを取るな！気合い高ぶる熱血ファイター

## 昇龍裂破

KEN

「チッ……まいったな」

とある格闘選手権の決勝戦。ケン＝マスターズは、大会初参加のルーキーにもかかわらず、破竹の勢いで勝ち進み、会場中の話題を独占していた。必殺のジャンピング・アッパー「昇龍拳」の前に、優勝候補の選手たちも次々と撃沈されていた。

しかし、決勝戦では勝手ががちがった。おそらく空手の有段者であろうその青い道着の大男は、決め技の昇龍拳のタイミングを予測していたかのようにガードを固め、落下中の無防備なケンをつかまえて、リングにたたきつけた。もう昇龍拳は通用しない……ケンは一気に、窮地に追い込まれた。

相手はむしろ、昇龍拳を待っているようだった。必殺技を攻略したことで、闘いかたにも余裕がみえる。

「ナメられたもんだな……って、こっちも余裕カマしてる場合じゃないか」

イチかバチか、ケンは思いつきの奇策を実行することにした。

「失敗は即ピンチ、ま、そういうのもおもしろいかもな」

すばやく間合いをつめ、昇龍拳を放つケン。相手はニヤリと笑い、これをガードした。

勝敗はついたか……だれもがそう判断した瞬間だった。

しかし、その直後にリング外に吹っ飛んだのは、道着の大男のほうだった。

最初の昇龍拳を浅めに撃ち、落下予測点を手前にずらし、間髪入れずにつぎの昇龍拳を放つ……ケン自身もできるとは思っていなかった連続技である。

「これもセンスってやつかな……あぶなかつたぜ！」

からも勝利を手中にしたケン。会場が大きく沸き上がる。

のちに「昇龍裂破」と名づけられるコンピネーション・アッパーの原形であった。

Ⓔ×1カラー



Ⓔ×2～3カラー



Ⓔオートマチック・カラー



Ⓚ×1カラー



Ⓚ×2～3カラー



Ⓚオートマチック・カラー



STAGE

## サンフランシスコ湾

U.S.A.

イライザの誕生パーティーが行なわれている豪華客船にカプコンの歴代人気キャラが勢ぞろい。中央でケンを応援している女性がイライザだが、ケンがない（もしくはCPUケンしかない）と試合そっちのけで談笑してしまう。



立ち

弱パンチ

ジャブ



攻撃値 ● 5  
ビヨリ値 ● 3  
ゲージ増加量 ● 空0/防1/当2  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ○ ○  
                  ● 連打 × ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 立、屈

中パンチ

アッパー



攻撃値 ● 10、6  
ビヨリ値 ● 6  
ゲージ増加量 ● 空1/防3/当6  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ○ ○ ○  
                  ● 連打 × × ×  
                  ● S C × ×  
ガード方向 ● 立、屈

強パンチ

止拳突き



攻撃値 ● 16  
ビヨリ値 ● 8  
ゲージ増加量 ● 空2/防5/当9  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 × ×  
                  ● 連打 × × ×  
                  ● S C × ×  
ガード方向 ● 立、屈

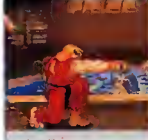
しゃがみ

ジャブ



攻撃値 ● 5  
ビヨリ値 ● 1  
ゲージ増加量 ● 空0/防1/当2  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ○ ○  
                  ● 連打 × ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 立、屈

ストレート



攻撃値 ● 10  
ビヨリ値 ● 6  
ゲージ増加量 ● 空1/防3/当6  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ○ ○  
                  ● 連打 × ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 立、屈

突き上げアッパー



攻撃値 ● 14、13  
ビヨリ値 ● 8、8  
ゲージ増加量 ● 空2/防5/当9  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 × × ○ ○  
                  ● 連打 × × × ×  
                  ● S C × × × ×  
ガード方向 ● 立、屈

垂直ジャンプ

ジャブ



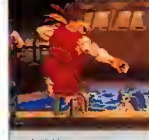
攻撃値 ● 9  
ビヨリ値 ● 3  
ゲージ増加量 ● 空0/防1/当2  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 × × ×  
                  ● 連打 × × × ×  
                  ● S C × × × ×  
ガード方向 ● 立、空

ストレート



攻撃値 ● 10  
ビヨリ値 ● 6  
ゲージ増加量 ● 空1/防3/当6  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 × × ×  
                  ● 連打 × × × ×  
                  ● S C × × × ×  
ガード方向 ● 立、空

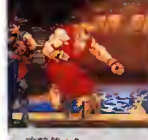
ストレート



攻撃値 ● 14  
ビヨリ値 ● 8  
ゲージ増加量 ● 空2/防5/当9  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 × × ×  
                  ● 連打 × × × ×  
                  ● S C × × × ×  
ガード方向 ● 立、空

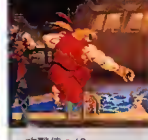
斜めジャンプ

ジャブ



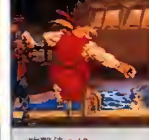
攻撃値 ● 9  
ビヨリ値 ● 3  
ゲージ増加量 ● 空0/防1/当2  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 × × ×  
                  ● 連打 × × × ×  
                  ● S C × × × ×  
ガード方向 ● 立、空

ストレート



攻撃値 ● 10  
ビヨリ値 ● 6  
ゲージ増加量 ● 空1/防3/当6  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 × × ×  
                  ● 連打 × × × ×  
                  ● S C × × × ×  
ガード方向 ● 立、空

ストレート



攻撃値 ● 13  
ビヨリ値 ● 8  
ゲージ増加量 ● 空2/防5/当9  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 × × ×  
                  ● 連打 × × × ×  
                  ● S C × × × ×  
ガード方向 ● 立、空

# 基本技

●攻めのカナメとなる技

立ち強キックはリーチが長く、攻撃判定が出るのもそこそ早いので、飛び道具をはじめとする地上攻撃へのケンセイに有効。足の先を当てる感じで出せば、ガードされても反撃は食らわない。それどころか、立ち強キックをガードさせた直後に昇龍拳や昇龍裂破を出して相手の反撃をツブす……という戦法をとることもできる。

●地上戦で使う技

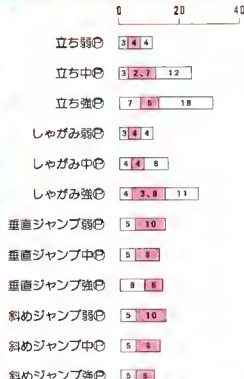
パンチはどれもリーチが短いため、地上戦では蹴り技を多用することになる。連打がきくしゃがみ弱キック、必殺技キャンセル可能なしゃがみ中キック強キック、それと前述の立ち強キック。これらを、相手との距離や状況に合わせて使いわけていくのだ。

●対空技

相手が真上から降ってくるような状況では、立ち中パンチが強力な対空技となる。ケンには、昇龍拳、昇龍裂破、神龍拳と3つの無敵必殺技があるため、無理に基本技を対空として使わなくてもいいのだが、コマンド入力なしでとっさに出せる点は魅力だ。

相手の着地点が遠いなら、立ち

## 基本技(パンチ系)タイム・チャート



# 解説

中キックを早めに出せばいい。この技は地上戦でも有効で、相手の跳び込みを未然に防ぎつつ、間合いをつめることができる。

## ●跳び込みに使う技

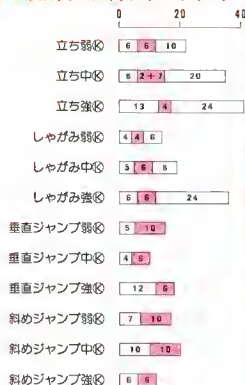
ふだんはジャンプ強キックを、めくりを狙うならジャンプ中キックを使えばいい。着地後にしゃがみ強パンチ・強・波動拳or昇龍拳へつなげるならば、ジャンプ強パンチを使うのも手。すべての技をボタン1つで出せる手軽さがいいもの、リーチの短さがネック。

## ●意外な使用法がある技

立ち中キックは本来、1段目にしかキャンセルをかけることができないう技だが、スーパーコンボを使ったときにかぎり、2段目にもキャンセルがかかる。技がヒットしたのを確認してからコマンドの入力をはじめると間に合うので、立ち中キック(2段目)→昇龍裂破or神龍拳という連続技がカンタンにキメられるぞ。ジャンプ強キックからつなげれば破壊力バツグンだ。

地上戦では、しゃがみ中パンチが「相手の足払いツプシ」として使える。相手の行動を読み、技を置いておく感じて出すといい。

## 基本技(キック系)タイム・チャート



弱キック	中キック	強キック
<b>ローキック</b>  攻撃値 ● 5 ビヨリ値 ● 3 ゲージ増加量 ● 空0/防1/当2 ヒット効果 ● のけぞり キャンセル ● 必殺技 × ● 連打 × ● S C × ガード方向 ● 立、屈	<b>鎌払い蹴り</b>  攻撃値 ● 11+5 ビヨリ値 ● 4+2 ゲージ増加量 ● 空1/防2+/当4+2 ヒット効果 ● のけぞり キャンセル ● 必殺技 × ● 連打 × ● S C × ガード方向 ● 立、屈	<b>一文字蹴り</b>  攻撃値 ● 15 ビヨリ値 ● 8 ゲージ増加量 ● 空2/防5/当9 ヒット効果 ● のけぞり キャンセル ● 必殺技 × ● 連打 × ● S C × ガード方向 ● 立、屈
<b>キック</b>  攻撃値 ● 5 ビヨリ値 ● 3 ゲージ増加量 ● 空0/防1/当2 ヒット効果 ● のけぞり キャンセル ● 必殺技 × ● 連打 × ● S C × ガード方向 ● 屈	<b>ぐるぶしキック</b>  攻撃値 ● 10 ビヨリ値 ● 6 ゲージ増加量 ● 空1/防3/当6 ヒット効果 ● のけぞり キャンセル ● 必殺技 × ● 連打 × ● S C × ガード方向 ● 屈	<b>回転足払い</b>  攻撃値 ● 14 ビヨリ値 ● 8 ゲージ増加量 ● 空2/防5/当9 ヒット効果 ● 転倒 キャンセル ● 必殺技 × ● 連打 × ● S C × ガード方向 ● 屈
<b>前蹴り</b>  攻撃値 ● 10 ビヨリ値 ● 3 ゲージ増加量 ● 空0/防1/当2 ヒット効果 ● のけぞり キャンセル ● 必殺技 × ● 連打 × ● S C × ガード方向 ● 立、空	<b>前蹴り</b>  攻撃値 ● 11 ビヨリ値 ● 6 ゲージ増加量 ● 空1/防3/当6 ヒット効果 ● のけぞり キャンセル ● 必殺技 × ● 連打 × ● S C × ガード方向 ● 立、空	<b>旋風脚</b>  攻撃値 ● 14 ビヨリ値 ● 8 ゲージ増加量 ● 空2/防5/当9 ヒット効果 ● のけぞり キャンセル ● 必殺技 × ● 連打 × ● S C × ガード方向 ● 立、空
<b>ひざ蹴り</b>  攻撃値 ● 9 ビヨリ値 ● 3 ゲージ増加量 ● 空0/防1/当2 ヒット効果 ● のけぞり キャンセル ● 必殺技 × ● 連打 × ● S C × ガード方向 ● 立、空	<b>ひざ落とし</b>  攻撃値 ● 10 ビヨリ値 ● 6 ゲージ増加量 ● 空1/防3/当6 ヒット効果 ● のけぞり キャンセル ● 必殺技 × ● 連打 × ● S C × ガード方向 ● 立、空	<b>跳び足刀</b>  攻撃値 ● 13 ビヨリ値 ● 8 ゲージ増加量 ● 空2/防5/当9 ヒット効果 ● のけぞり キャンセル ● 必殺技 × ● 連打 × ● S C × ガード方向 ● 立、空

特殊技

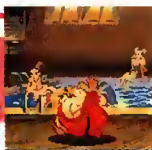
ぜんはうてんしん  
前方転身

◆◆◆+Ⓟ

前転中は食らい判定が小さく、空中判定なので投げ技を食らわず、さらに相手をスリ抜ける能力つきた。



攻撃値 ● ー  
ビヨリ値 ● ー  
ゲージ増加量 ● 0



キャンセル ● ー  
ヒット効果 ● ー  
ガード方向 ● ー



特殊技

ぜんどう  
前倒

◆◆◆+  
スタート・ボタン

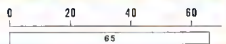
前転と見せかけて地面に倒れ込み、後方へもどる。動作のスキが大きいので、フェイントには不向き。



攻撃値 ● ー  
ビヨリ値 ● ー  
ゲージ増加量 ● 0



キャンセル ● ー  
ヒット効果 ● ー  
ガード方向 ● ー



特殊技

いなすまわ  
稲妻かかと割り

◆+中Ⓚ

大振りのネリチャギ。攻撃後は自分が先に動ける。



攻撃値 ● 13+5  
ビヨリ値 ● 3+3  
ゲージ増加量 ● 空/防2+1/当4+2  
キャンセル ● X  
ヒット効果 ● のけぞり  
ガード方向 ● 立



通常投げ

しごくくま  
地獄車

◆or◆+中or強Ⓟ

相手を引っ張り込んで後方へ転がったのち、巴投げの動作でほうり投げる。イッキに間合いが離れる。



攻撃値 ● 19  
ビヨリ値 ● 0  
ゲージ増加量 ● 3  
攻撃回数 ● 1  
投げ間合い ● 40ドット

通常投げ(つかみ技)

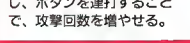
つかみひざ蹴り

◆or◆+中or強Ⓚ

ヒザ蹴りを連続でたたき込む。レバーをずばやく回し、ボタンを連打することで、攻撃回数を増やせる。



攻撃値 ● 10+1発につき1  
ビヨリ値 ● 0  
ゲージ増加量 ● 3  
攻撃回数 ● 4~12  
投げ間合い ● 40ドット



空中投げ

しごくふうせん  
地獄風車

◆以外+中or強Ⓟ

相手をつかんで地面へ落下し、後方へ転がったのち巴投げの動作で投げる。Ⓟ通常投げの空中版。



攻撃値 ● 19  
ビヨリ値 ● 0  
ゲージ増加量 ● 3  
攻撃回数 ● 1  
投げ間合い ● 距離64ドット、高さ±16ドット

P ZEROカウンター

ガード硬直中に◆◆◆+Ⓟ

動作は強・昇龍拳と同じだが相手を燃やす能力はない。攻撃判定出現後60分の26秒まで空中ガード不能。



攻撃値 ● 19, 17, 4  
ビヨリ値 ● 6, 6, 6  
ゲージ増加量 ● 0  
ヒット効果 ● ダウン  
ガード方向 ● 立, 屈(空中が立, 屈, 空)



K ZEROカウンター

ガード硬直中に◆◆◆+Ⓚ

立ち強キックの動作で反撃。動作がやや遅く、地上の相手に当たっても倒れないが、そのリーチは魅力だ。



攻撃値 ● 22  
ビヨリ値 ● 8  
ゲージ増加量 ● 0  
ヒット効果 ● のけぞり  
ガード方向 ● 立, 屈





## 波動拳

↓ ↓ ↓ ↓ + (P)



◀リュウは波動拳だけで相手を倒すことができるが、ケンには蹴り技と連携させることが重要だ



両手から気弾を発射する。気弾は発射後60分の3秒間だけ威力が高い。弱中強のちがいは気弾の威力と速度、および発射後のスキ。  
リュウの波動拳との相違点が多いが、ケンがすぐれているのは発射後の硬直が短いことのみ。弾発射までの早さ、強力なファイヤー波動拳の能力など、総合力はリュウが上だ。

	攻撃値	ビヨリ値	ゲージ増加量	MAX ヒット	MAX ケズリ	ヒット効果	ガード方向
弱	14, 10	8, 8	空4/防6/当9			のけぞり	立、屈、空
中	15, 11	10, 10	空4/防6/当9			のけぞり	
強	17, 13	12, 12	空4/防6/当9			のけぞり	



①弾発射

深くかがみ込んだ姿勢からコブシを突き上げ、宙に跳ねる。無敵時間に関してはリュウの昇龍拳と同じで、弱にかぎり全身無敵→上半身無敵→全身無敵と、攻撃ポーズによって変化する。空中ガード不能の範囲も大差なし。  
強で出すと最大3ヒットし、食らった相手をコブシにまとった炎で燃やす能力がつく。

## 昇龍拳

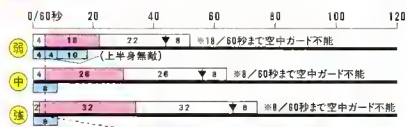
↓ ↓ ↓ ↓ + (P)



◀強・昇龍拳は上原中の攻撃にしかダウン効果がないが、その高い攻撃値は魅力。連続技専用？



	攻撃値	ビヨリ値	ゲージ増加量	MAX ヒット	MAX ケズリ	ヒット効果	ガード方向
弱	20, 16, 3	8, 6, 6	空9/防9+1/当10		2	ダウン	立、屈 (途中から立、屈、空)
中	21, 14, 3	6, 4, 4	空9/防9/当10		2	ダウン	
強	19+5+4, 3	6+3+3, 3	空9/防9/当10+1+1 (途中で燃焼ダウン)	3	3	燃焼のけぞり (途中で燃焼ダウン)	



①攻撃判定発生 (弱、中)

たつ まき せん ふう せき

## 竜巻旋風脚

◆◆◆+K

※空中でも使用可能



地上版はヒザで蹴り上げたのち、足を振り回して攻撃する(弱中強でそれぞれ2、3、4回転)。相手によって当たりかたにムラが出るほか、攻撃後は相手のほうが一瞬早く動けるようになったので、投げなどによる反撃は覚悟すること。空中版は、リュウ同様、うしろ向き時の蹴りに攻撃判定がなくなった。



◀後ろや元に最初のヒザをヒットさせると、のけぞりポーズの関係で残りの攻撃が空振ることに

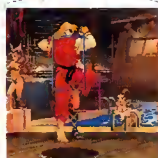
	攻撃値	ビヨリ値	ゲージ増加量	MAXヒット	MAXケズリ	ヒット効果	ガード方向
弱	12+7×2 (空中1発につき)	1発につき1	空6/防7+1K2/当8+2X2	3(空中2)	3(空中2)	のけぞり	立、屈、空
中	12+6×3 (空中1発につき)	1発につき1	空6/防7+1K3/当7+1X3	4(空中3)	4(空中3)	のけぞり	
強	12+5×4 (空中1発につき)	1発につき1	空6/防7+1K4/当7+1X4	5(空中3)	5(空中4)	のけぞり	

	0/60秒	20	40	60	80	0/60秒	20	40	60	80
弱	4	5	2	2	2	2	2	14	▼	-3
中	4	6	2	2	2	2	2	14	▼	-3
強	4	6	2	2	2	2	2	14	▼	-3

空中電撃旋風脚

	0/60秒	20	40	60	80			
弱	6	5	5	(可変)	▼	-3		
中	6	5	5	5	(可変)	▼	-3	
強	6	5	5	5	5	(可変)	▼	-3



①攻撃判定出現



②攻撃判定消滅



③攻撃判定再出現



## スーパーコンボ

しんりゅうけん

## 神龍拳

◆◆◆+K

Ⓚ×1~3同時

(イージーパーコンボ:

中②+中Ⓚ同時、

または強②+強Ⓚ同時)

※動作中にボタン連打で  
攻撃回数増加



範囲内の相手を吸い込み、回転しながら垂直に舞い上がる昇龍拳。動作中にボタン(パンチ、キック問わず)を連打すると、攻撃回数と上昇速度が増加する。意外にスキが少ないので、ケズリ技としても有効だが、上昇中

は「ケズれない攻撃部分」があるため、ガードさせた回数=ケズリ回数にはならない。

**LEVELごとのちがい** 攻撃回数と無敵時間が増加(LV1は跳ぶ直前まで、LV2は跳んだ直後まで、LV3は上昇途中まで無敵)。

	攻撃値	ビヨリ値	MAXヒット	MAXケズリ	ヒット効果	ガード方向
LV1	14+8+3×4	0	6(空中連続ヒットあり)	5	のけぞり(途中からダウン)	立、屈
LV2	13+7+3×5~8	0	10(空中連続ヒットあり)	8	のけぞり(途中からダウン)	
LV3	16+10+3×6~12	0	14(空中連続ヒットあり)	10	のけぞり(途中からダウン)	

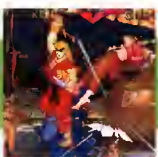
	0/60秒	20	40	60	80	100	120
LV1	4	30	23	▼	5		
LV2	4	33	24	▼	8		
LV3	4	36	26	▼	9		



①画面暗転



②無敵時間終了(LV1)





前方へスべるような昇龍拳を1~2発はなったあと、最後に高く舞い上がる昇龍拳をくり出す。多少離れていても攻撃が届くかわりに、ガードされた場合のスキは大きい。

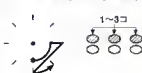
1回目(LV3は1~2回目)の、地面をスべる昇龍拳の動作中は、宙へ跳ばない=地上判定になっている。つまり、動作中にダウンしない攻撃を食らうと地上でのけぞるし、投げ技につかまる可能性もあるワケだ。

**LEVEL**このちがいが！ 上のLVほど、攻撃回数が多く、無敵時間も長くなる。

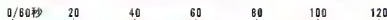
スーパーコンボ

しりとりは 昇龍裂破

↓◆◆◆↓◆◆+  
 ⊙×1~3同時  
 (イージースーパーコンボ:  
 弱⊙+弱⊙同時)



	攻撃値	ビヨリ値	MAXヒット	MAXケズリ	ヒット効果	ガード方向
LV1	11+8+10+5	0	4(空中連続ヒットあり)	4	のけぞり(最後のめだつん)	立、屈
LV2	13+9+7+10+3+3	0	6(空中連続ヒットあり)	6	のけぞり(途中からダウン)	
LV3	15+13+15+14+14+14	0	7(空中連続ヒットあり)	7	のけぞり(途中でダウンまたは燃焼ダウン)	



LEVEL 1

2回目の昇龍拳の移動距離が少ないため、攻撃が最後までヒットしない場合がある。ただし、攻撃判定が出現するまで全身無敵が持続するので、相手の攻撃に一方的に止められることは少ない。



①画面暗転

②無敵時間終了



LEVEL 2

昇龍拳の動作1回ごとに3ヒット、合計6ヒットする。1回目の昇龍拳の攻撃判定が消える前まで全身無敵。2回目の動作で前方へ高く舞い上がるため、ハズすと相手の目の前へ落ちることに。



①無敵時間終了



LEVEL 3

横へスベっていくような昇龍拳を2回くり出したあと、最後にコブシに炎をまとい、高く舞い上がる。無敵時間はLV2より少しだけ長く、1回目の昇龍拳の攻撃判定が消えるまで、となっている。



①無敵時間終了

②攻撃判定再出現

# 春麗

行方不明の父を捜し出せ！謎の組織に迫る若き女刑事



## 千裂脚

CHUN-LI

彼女が中国拳法の修行をはじめたのは5歳のときからである。きっかけは幼い頃、父親と広州の劇場で見た京劇だった。

もちろん話の内容などほとんど理解できなかったが、そのときの俳優たちの華麗な動きだけは強烈な印象として残った。ダイナミックな手足の動き、宙を舞うような跳躍力。自分の家にもどってからもその光景が忘れられず、みようみまねで試してみたという。

そしてある日、その美しい動きは毎朝武術の鍛錬に励む父親の動きと大変似かよった点があることに気づき、自分にも教えてほしいとせがんだのが、こののはじまりである。

つまり、はじめて春麗の拜師を受けたのは彼女の父親だった。しかし京劇の動きに魅せられて教えるを乞うただけあって（？）春麗は大極拳の套路に対し、あまり積極的ではなかったという。そこで父親はまず広東系の拳法である洪家拳を教えることにした。その3年後、基本功として弾腿や長拳を学ぶようになる。

もともと才能があったのだろう、春麗はまるで水を吸い込む砂のように基本功の数々を吸収していったそうだ。

15の頃には、基本功の延長として散打を行なうようになり、より実戦性が加わっていく。

とくに彼女の場合「蹴り」が得意で、父親に誉められたことも手伝って一層練習にも熱が入った。彼女の父親も、香港警察では「蹴り」の名手として知られていただけに、娘の上達ぶりをながめるのが楽しみの一つだったという。この頃に現在の彼女の基本スタイルが確立されたと見ていだろう。そうこうするうちに香港でも流行りだしたテコンドーやキック、実戦カラテやカポエラの道場にも足を運ぶようになり、つねに自分独自の「蹴り」技を追求するようになったのである。

その結果編み出されたのが、震脚の応用で軸足を地面に固定し、蹴り足を降ろさず変幻自在の連脚を繰り出すという荒唐無稽の荒技だった。

のちに「百裂脚」「千裂脚」と呼ばれるようになる技の原形である。

今や麻薬捜査官となった彼女にとって“伝家の宝刀”ともいえるその技、「千裂脚」。厳しい師でもあった父への想いが、そこには込められている。

①×1カラー



②×2～3カラー



③オートマチック・カラー



④×1カラー



⑤×2～3カラー



⑥オートマチック・カラー



身長●169cm  
 体重●7kg  
 3サイズ●B84・W59・H89  
 血液型●A型

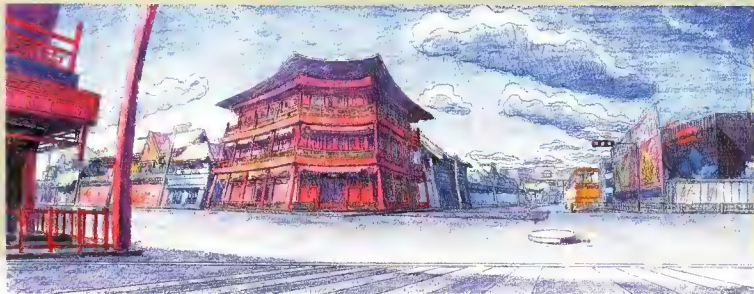


STAGE

北京

CHINA

ストリートファイターの名にふさわしく、一般道路の交差点が闘いの舞台。手前には横断歩道、背後には中国名物ともいえる自転車での通勤ラッシュ。よく見ると、そのなかにはナッシュのような髪型（帽子？）をした人がいるぞ。



立ち

弱パンチ

平掌打 (ヘイショウダ)



攻撃値 ● 5  
ビヨリ値 ● 3  
ゲージ増加量 ● 空0/防1/当2  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
S C ○  
ガード方向 ● 立、屈

中パンチ

発勁 (ハツキ)



攻撃値 ● 10  
ビヨリ値 ● 6  
ゲージ増加量 ● 空1/防3/当6  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
連打 ×  
S C ○  
ガード方向 ● 立、屈

強パンチ

頭頂突拳 (ガクツツケン)



攻撃値 ● 12  
ビヨリ値 ● 6  
ゲージ増加量 ● 空2/防5/当9  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
連打 ×  
S C ○  
ガード方向 ● 立、屈

しゃがみ

毒蛇突 (ドクジャツツ)



攻撃値 ● 5  
ビヨリ値 ● 3  
ゲージ増加量 ● 空0/防1/当2  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
連打 ×  
S C ○  
ガード方向 ● 立、屈

猛蛇突 (モウジャツツ)



攻撃値 ● 9  
ビヨリ値 ● 6  
ゲージ増加量 ● 空1/防3/当6  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
連打 ×  
S C ○  
ガード方向 ● 立、屈

猛蛇突 (モウジャツツ)



攻撃値 ● 14  
ビヨリ値 ● 8  
ゲージ増加量 ● 空2/防5/当9  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
連打 ×  
S C ○  
ガード方向 ● 立、屈

垂直ジャンプ

落掌打 (ラクショウダ)



攻撃値 ● 9  
ビヨリ値 ● 3  
ゲージ増加量 ● 空0/防1/当2  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
連打 ×  
S C ×  
ガード方向 ● 立、空

鶴嘴拳 (カクケン)



攻撃値 ● 10  
ビヨリ値 ● 6  
ゲージ増加量 ● 空1/防3/当6  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
連打 ×  
S C ×  
ガード方向 ● 立、空

鶴嘴拳 (カクケン)



攻撃値 ● 11  
ビヨリ値 ● 8  
ゲージ増加量 ● 空2/防5/当9  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
連打 ×  
S C ×  
ガード方向 ● 立、空

斜めジャンプ

落掌打 (ラクショウダ)



攻撃値 ● 9  
ビヨリ値 ● 3  
ゲージ増加量 ● 空0/防1/当2  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
連打 ×  
S C ×  
ガード方向 ● 立、空

鶴嘴拳 (カクケン)



攻撃値 ● 10  
ビヨリ値 ● 6  
ゲージ増加量 ● 空1/防3/当6  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
連打 ×  
S C ×  
ガード方向 ● 立、空

鶴嘴拳 (カクケン)



攻撃値 ● 11  
ビヨリ値 ● 8  
ゲージ増加量 ● 空2/防5/当9  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
連打 ×  
S C ×  
ガード方向 ● 立、空

# 基本技

## ●攻めのカメとなる技

リーチが長い、攻撃前後のスキが少ない、必殺技キャンセル可能……と、あらゆる面で優れているしゃがみ中キックが、春麗の最大の武器となる。この技を連発して相手の技の吹きむすをツブしてもよし、キャンセルをかけて気功拳や旋円蹴につなげてよし。さまざまな場面で重宝する技だ。

## ●地上戦で使う技

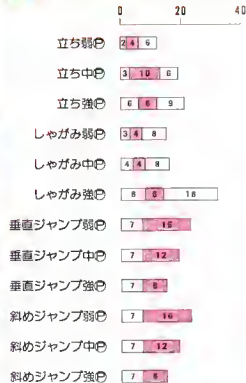
前述のしゃがみ中キックのほかには、立ち弱キックとしゃがみ強キックがオススメ。前者は、足の先端を当てる感じて前進しながら連発し、相手を固めるのに使う。後者は、立ち弱キックやしゃがみ中キックが空振りする間合いで先読みで出せば、スライディングや突進技をツブすことができる。

ちなみに、「S.H.I.服の春麗(→P.160)のしゃがみ強キックは、根元(足が伸びる前)を当てたときのみ必殺技キャンセル可能だ。

## ●対空技

相手が真上にいる場合は立ち強キック、斜め上にいる場合は立ち強パンチを使う。どちらも、攻撃判定が出るまでにスキがあるので早めに出すように。こちらの起き

## 基本技(パンチ系)タイム・チャート



# 解説

上かりに跳び込んできたときは、**ZERO**カウンターや天昇脚を使うか、ガードを固めること。

ザンギエフやバーディーなど、上記の対空技で迎撃するのがむずかしい相手には、前方ジャンプ強キックが有効。空中ガードされることもあるが、こちらの技が迎撃されることはめったにないので、春麗側のリスクは小さい。

●跳び込みを使う技

連続技を狙うときはジャンプ強パンチがベスト。攻撃判定が下方方向に広く、ほとんどの対空技をツブすことができるのだ。レバーを◆に入れておけば、相手がジャンプしてきた場合に空中投げが発動するという利点もある。

遠くから跳び込むならジャンプ弱キック。飛び道具を連発されたときなど、とりあえず近づきたい場合に有効だ。着地後は、しゃがみ中キックや◆+強キックからの連係に持ち込むといい。

●意外な利用法がある技

しゃがみ強パンチは、スーパーコンボでのみキャンセルをかけることが可能。相手がスキの大きな技を空振りしたときは、しゃがみ強パンチ→千裂脚のチャンスだ。

## 基本技(キック系)タイム・チャート



### 弱キック

中段蹴 (チュウダンシュウ)



攻撃値 ● 9  
ビヨリ値 ● 3  
ゲージ増加量 ● 空0/防1/当2  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 立、屈

### 中キック

上段蹴 (ジョウダンシュウ)



攻撃値 ● 12  
ビヨリ値 ● 6  
ゲージ増加量 ● 空1/防3/当6  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 立、屈

### 強キック

大空脚 (テントウキヤク)



攻撃値 ● 13  
ビヨリ値 ● 8  
ゲージ増加量 ● 空2/防5/当9  
ヒット効果 ● のけぞり  
                  ● 鉄球 ×  
                  ● 蹴り ×  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● S C × (旧版時○)  
ガード方向 ● 立、屈

### 前掃腿

(ペンソウタイ)



攻撃値 ● 6  
ビヨリ値 ● 3  
ゲージ増加量 ● 空0/防1/当2  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 屈

### 低蹴打

(テイシュウダ)



攻撃値 ● 8  
ビヨリ値 ● 4  
ゲージ増加量 ● 空1/防3/当6  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 屈

### 元佯略殺蹴

(ゲンヤウリョクサウ)



攻撃値 ● 13、10  
ビヨリ値 ● 7、7  
ゲージ増加量 ● 空2/防5/当9  
ヒット効果 ● のけぞり  
                  ● 必殺技 × (旧版時○)  
                  ● 蹴り ×  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● S C × (旧版時○)  
ガード方向 ● 立、屈

### 鶴脚打

(カクキヤクダ)



攻撃値 ● 10  
ビヨリ値 ● 3  
ゲージ増加量 ● 空0/防1/当2  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 立、空

### 鶴襲打

(カクシュウダ)



攻撃値 ● 12、12  
ビヨリ値 ● 6、3  
ゲージ増加量 ● 空1/防3/当6  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 立、空

### 鶴翼打

(カクヨクダ)



攻撃値 ● 13  
ビヨリ値 ● 8  
ゲージ増加量 ● 空2/防5/当9  
ヒット効果 ● のけぞり  
                  ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 立、空

### 飛翔脚

(ヒショウキヤク)



攻撃値 ● 9  
ビヨリ値 ● 3  
ゲージ増加量 ● 空0/防1/当2  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 立、空

### 飛翔脚

(ヒショウキヤク)



攻撃値 ● 10  
ビヨリ値 ● 6  
ゲージ増加量 ● 空1/防3/当6  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 立、空

### 二起脚

(ニキキヤク)



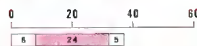
攻撃値 ● 11+6  
ビヨリ値 ● 3+3  
ゲージ増加量 ● 空2/防4+1/当6+3  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 立、空

特殊技

挑発

スタート・ボタン

基本技をキャンセルでき  
るがケズリ能力はない。



攻撃値 ● 1  
ビヨリ値 ● 0  
ゲージ増加量 ● 空0/防4/当8  
キャンセル ● ×  
ヒット効果 ● のけぞり  
ガード方向 ● 立、屈

特殊技

カタキョウフク

鶴脚落

◆+強(K)

前作とちがいで、しゃがみ  
ガード不能になった。



攻撃値 ● 7  
ビヨリ値 ● 8  
ゲージ増加量 ● 空2/防5/当9  
キャンセル ● ×  
ヒット効果 ● 吹き飛び  
ガード方向 ● 立、空

特殊技

ヨウ ソウキョフ

鷹爪脚

空中で▼+中(K)

ジャンプ方向により攻撃  
値が変化。攻撃を当てたと  
空中で別の技を出せる。  
空中連続ヒット能力あり。



攻撃値 ● 垂直11、斜め10  
ビヨリ値 ● 2  
ゲージ増加量 ● 空1/防3/当6



キャンセル ● ×  
ヒット効果 ● ダウン  
ガード方向 ● 立、屈、空



通常投げ

ユウウツウ

虎襲倒

相手の近く

◆or▶+中or強(P)

すれちがいざまに相手の  
首に腕をかけ、地面へ引き  
倒す。投げ間合いは狭く、  
かなりの接近が必要。



攻撃値 ● 17  
ビヨリ値 ● 0  
ゲージ増加量 ● 3  
攻撃回数 ● 1  
投げ間合い ● 34ドット

空中投げ

リュウ セイラク

龍星落

お互い空中&相手の近く

◆以外+中or強(P)

相手の首に手をかけ地面  
へ落とす。つかんでから投  
げるまでの間に着地してい  
ると攻撃値が下がる。



攻撃値 ● 20(着地後は17)  
ビヨリ値 ● 0  
ゲージ増加量 ● 4  
攻撃回数 ● 1  
投げ間合い ● 距離64ドット、  
高さ±16ドット

PZEROカウンター

ガード硬直中に

◆◆▼+Ⓚ

両手をあわせて掌底を打  
ち込む。攻撃の出るのが少  
し遅めで地上の相手にヒッ  
トさせても倒れないが、攻  
撃後のスキが少なく、相手  
より先に行動可能となる。



攻撃値 ● 16  
ビヨリ値 ● 8  
ゲージ増加量 ● 0



ヒット効果 ● のけぞり  
ガード方向 ● 立、屈



KZEROカウンター

ガード硬直中に

◆◆▼+Ⓚ

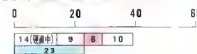
しゃがみ中キックの動作  
で反撃する。こちらの  
ZEROカウンターはダウ  
ン効果つきだ。全身無敵の  
時間は、Ⓚ、Ⓚともに攻撃  
判定が出る瞬間まで。



攻撃値 ● 14  
ビヨリ値 ● 8  
ゲージ増加量 ● 0



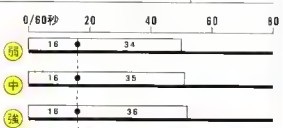
ヒット効果 ● ダウン  
ガード方向 ● 立、屈





	攻撃値	ビヨリ値	ゲージ増加量	MAX ヒット	MAX ケズリ	ヒット効果	ガード方向
弱	12, 8	8, 8	空4/防5/当7	1	1	のけぞり	立、屈、空
中	13, 9	10, 10	空4/防5/当7	1	1	のけぞり	
強	14, 10	12, 12	空4/防5/当7	1	1	のけぞり	

両手を突き出し、半透明の気弾を飛ばす。気弾は発射後即分の3秒間だけ威力が高い。発射するまでがやや遅いが、発射後のスキは少なめ。コマンドは $\blacklozenge \blacklozenge \blacklozenge \blacklozenge + \text{P}$ と省略可能で、しゃがみ攻撃から出すときに役立つ。



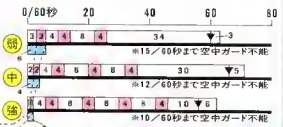
キ コウ ケン  
**気功拳**  
◀◀◀◀◀+P  
※旧服時は◀◀◀+P  
いづれか  
○ ○ ○



①弾発射

	攻撃値	ビヨリ値	ゲージ増加量	MAX ヒット	MAX ケズリ	ヒット効果	ガード方向
弱	18, 9, 5	4, 4, 4	空10/防11+1/当12	1	3	ダウン	立、屈 (途中から立、屈、空)
中	15+5+3+3	1発につき3	空10/防11+1/当12+2	2(空中連続ヒットあり)	2	ダウン	
強	16+5+3+3	1発につき3	空10/防11+1/当12+2	3(空中連続ヒットあり)	3	ダウン	

足を振り回しながら舞い上がる。写真1枚目、ヒザの部分に攻撃判定が出現するまで全身無敵で、直後の蹴り(2発目)までは空中ガード不能。「攻撃回数-2回」が最大ヒット数で、それ以上は相手に当たらない。



テ: ショウケンマ  
**天昇脚**  
◀◀◀+K  
↑  
○ ◀ ◀  
いづれか



①攻撃判定出現 ①攻撃消滅&無敵終了 ①攻撃判定再出現 ①空中ガード可能

	攻撃値	ビヨリ値	ゲージ増加量	MAX ヒット	MAX ケズリ	ヒット効果	ガード方向
弱	1発につき6	1発につき1	空4/防4/当5+1	2	2	のけぞり	立、屈
中	1発につき6	1発につき1	空4/防4/当5+1+1	3	3	のけぞり	
強	1発につき6	1発につき1	空4/防4/当5+1+3	4	4	のけぞり	

高速の蹴り連打。弱だと攻撃開始までは速いが1発1発の動作が遅く、強はその逆だ。連打をやめればすぐに技を中断するので、スキの少ないケズリ技として活用できる。ヒットさせても、大ダメージは期待できない。



シタケンマ  
**百裂脚**  
K連打  
↑ ↓  
○ ○ ○  
いづれかを連打



①攻撃判定出現

セン エンジュウ

## 旋円蹴

◆◆◆◆◆+K

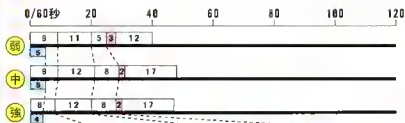


地面へ手をつき逆立ち状態になったあと、小さく跳ねてカカトを振りおろす。動作開始直後は全身無敵だが、そのあとは頭（逆立ちするまで）→胴体（逆立ち後）と食らい判定が広がっていく。弱中強の順で、移動距離が伸びるかわりに動作も遅くなる。しかし、強でも攻撃後のスキは少なめだ。



▲逆立ち状態のときは地上にいると判定されるため、投げ技や連続技を食らう危険がある

	攻撃値	ビヨリ値	ゲージ増加量	MAX ヒット	MAX ケズリ	ヒット効果	ガード方向
弱	12	5	空6/防7/当8	1	1	のけぞり	立、空
中	13	8	空6/防7/当8	1	1	のけぞり	
強	14	10	空6/防7/当8	1	1	のけぞり	



①全身無敵終了

①地上判定

①空中判定

①攻撃判定出現

## スーパーコンボ

セン エンジュウ

## 千裂脚

◆タメ◆◆◆+

K×1～3同時

(イージースーパーコンボ:  
弱B+弱K同時)

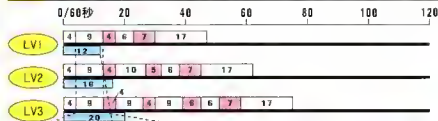


踏み込みつつ蹴りを1～3発（LVに応じて増える）くり出したのち、最後に百裂脚を4発たたき込む。前作とくらべて無敵時間がかかなり短縮されたので、相手の攻撃をスリ抜けるのは困難になった。スキのある技をガー

ドしたあとの反撃か、連続技に使う。

LEVELごとのスキ量 無敵時間は、LV1だと動作開始直後まで、LV2は1発目の攻撃判定が出た直後まで、LV3は2発目の攻撃判定が出る前までとなっている。

	攻撃値	ビヨリ値	MAXヒット	MAXケズリ	ヒット効果	ガード方向
LV1	8+5×4	0×2+1×3	5	5	のけぞり(最後のみダウン)	立、屈
LV2	10+9+5×4	0×3+1×3	6	6	のけぞり(最後のみダウン)	
LV3	12+9+8+7×4	0×4+1×3	7	7	のけぞり(最後のみダウン)	



①画面暗転

①無敵終了 (LV1)

①攻撃判定出現

はるか上空まで舞い上がる、強化版の天昇脚。攻撃回数一2回が最大ヒット数で、それ以上当たらないという点は天昇脚と同じだ。攻撃範囲がせまいので、狙って出しても空振ることが多い。千裂脚ヒット直後に使い、吹

き飛び中の相手に追い打ちをかけるのが無難な使いかただ(ただし、画面端限定)。

**LEVEL: このちのちがい** 無敵時間は、LV1は攻撃判定が出た直後まで、LV2~3は2発目の攻撃判定が出るまで、となっている。

	攻撃値	ビヨリ値	MAXヒット	MAXケズリ	ヒット効果	ガード方向
LV1	12+6×6	0×4+1×3	5(空中連続ヒットあり)	3	ダウン	立、屈
LV2	10+7×7	0×5+1×3	6(空中連続ヒットあり)	3	ダウン	
LV3	17+10×8	0×6+1×3	7(空中連続ヒットあり)	3	ダウン	

0/60秒 20 40 60 80 100 120



①画面暗転 ②攻撃判定出現

スーパーコンボ

覇山天昇脚

◆タメ◆◆◆◆◆+  
 ⊙×1~3同時  
 (イージーパーコンボ:  
 中⊕+中⊙同時)



掌底から気を放射する。発生した瞬間の攻撃判定は非常に小さく、時間がたつにつれて広がっていくため、スライディングや足払い系の攻撃を出されると、あっさりツブされてしまう。対空技として使うのが理想か。

**LEVEL: このちのちがい** 上のLVほど攻撃時間が長く、最終的に遠くまで攻撃が届くようになる。全身無敵の時間は、LV1でも攻撃判定の出現直後までにつき、LV3なら、攻撃範囲が広がっていく途中まで持続する。

	攻撃値	ビヨリ値	MAXヒット	MAXケズリ	ヒット効果	ガード方向
LV1	10+9+8+3+3	0×2+1×3	5(空中連続ヒットあり)	5	のけぞり(最後のみダウン)	立、屈
LV2	11+10+9+3×3	0×4+1×3	7(空中連続ヒットあり)	7	のけぞり(最後のみダウン)	
LV3	14+10+8+4×7	0×7+1×3	10(空中連続ヒットあり)	10	のけぞり(最後のみダウン)	

0/60秒 20 40 60 80 100 120



①攻撃判定出現

スーパーコンボ

気功掌

◆タメ◆◆◆◆◆+  
 ⊕×1~3同時  
 (イージーパーコンボ:  
 強⊕+強⊙同時)



# サガット



奪われた称号を取りもどせ！  
怒りの帝王・隻眼の猛虎

## タイガー・ジェノサイド

### SAGAT

「ムエタイの帝王、失踪」

そのニュースが格闘界を騒然と駆け巡るなか、本人サガットは、ミャンマーとの国境近くの山中に身を移していた。

彼は今なお、己の決定的な敗北を実感できぬままでいた。

圧倒的な強さで、これまでの試合でもほとんどダメージを受けることなく勝ち進んできたサガット。

しかも、反撃を被ったときには、それに対抗する技を身につけることで弱点や死角を克服し、強さを完璧なものにしていった。

片目の視力を永久に失った初タイトル防衛戦のあとには、相手の必殺技だったヒザ蹴りを自分の技として改良・習得した。

そして今後の脳裏には、数年前のある戦いの記憶がよみがえっていた。

そう……高弟アドンとの、何十回目かの模擬試合。

サガットの片ヒザを、戦いのなかで地につかせたのは、そのときのアドンがはじめてであった。

決して慢心ゆえの油断ではなかった。高弟の成長に、素直に感嘆するサガット。しかしその後のアドンの反応を見て、サガットは激昂した。

アドンは、サガットのヒザを地につかせたことに満足し、戦いの決着もつかぬうちに、闘気を収めてしまっていたのだ。

なんという侮辱。勝負を捨て、それしきの結果に嬉々とするとは！

アドンの腫が、迫るサガットの蹴りをとらえたときにはもう手おくれたのだ。

必殺のヒザ蹴りからつながらる連続技が、アドンの体を弾幕のようにハネあげ、全身の骨を砕いていた。アドンは全治4か月の重傷を負い、ふたたびサガットと試合ができるようになるには1年半を要することになる。

「そうだ、あのときも……怒りがオレを突き動かした」

サガットの技が、怒りのもとにくり出されるとき、そこは地獄となる。

必殺のヒザ蹴り、そして彼の胸をえぐった屈辱の一撃を弾き返すアッパー……これらが連続で放たれたとき、すべての対戦相手は、彼の拳の前にすれ去るであろう。まさにそれは、「Genocide(虐殺)」とも言うべき、帝王のみが成しうる処刑技なのだ。

Ⓟ×1カラー



Ⓟ×2~3カラー



Ⓟオートマチック・カラー



Ⓚ×1カラー



Ⓚ×2~3カラー



Ⓚオートマチック・カラー



身長●226cm  
体重●109kg  
3サイズ●B140・W87・H95  
血液型●B型

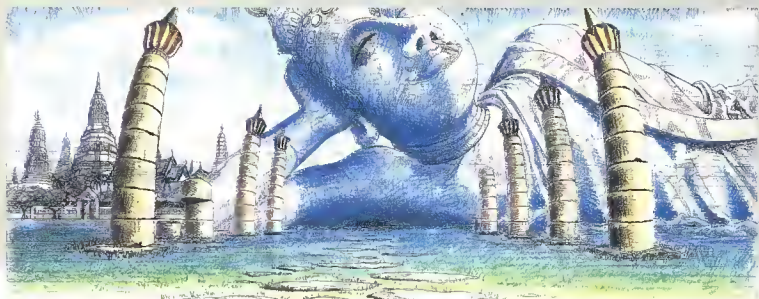


STAGE

## アユタヤ遺跡

THAILAND

背後には、過去の作品にも登場した寝仏が。前作では、その横（足側）で闘っていたが、今回は「ストII」シリーズと同じように正面側へ場所を移動している。それにしても、仏像のサイズが年々巨大化しているように感じるのは気のせいかな？



立ち

弱パンチ

タイガーエルボ



攻撃値 ●7  
ビヨリ値 ●3  
ゲージ増加量 ●空0/防1/当2  
ヒット効果 ●のけぞり  
キャンセル ●必殺技 ×  
S C ×  
ガード方向 ●立、屈

中パンチ

タイガーアッパー



攻撃値 ●12,9  
ビヨリ値 ●6,4  
ゲージ増加量 ●空1/防2/当3,4  
ヒット効果 ●のけぞり  
キャンセル ●必殺技 ×  
連打 ○ ×  
S C ○ ○  
ガード方向 ●立、屈

強パンチ

タイガーストレート



攻撃値 ●17  
ビヨリ値 ●8  
ゲージ増加量 ●空2/防4/当7  
ヒット効果 ●のけぞり  
キャンセル ●必殺技 ×  
連打 × ×  
S C × ×  
ガード方向 ●立、屈

しゃがみ

ロースナップ



攻撃値 ●8  
ビヨリ値 ●3  
ゲージ増加量 ●空0/防1/当2  
ヒット効果 ●のけぞり  
キャンセル ●必殺技 ○ ×  
連打 × ×  
S C × ×  
ガード方向 ●立、屈

ローナックル



攻撃値 ●13  
ビヨリ値 ●6  
ゲージ増加量 ●空1/防3/当6  
ヒット効果 ●のけぞり  
キャンセル ●必殺技 ×  
連打 ○ ×  
S C ○ ×  
ガード方向 ●立、屈

クラントストレート



攻撃値 ●18  
ビヨリ値 ●8  
ゲージ増加量 ●空2/防5/当9  
ヒット効果 ●のけぞり  
キャンセル ●必殺技 ×  
連打 × ×  
S C × ×  
ガード方向 ●立、屈

垂直ジャンプ

ジャンピングシャブ



攻撃値 ●10  
ビヨリ値 ●3  
ゲージ増加量 ●空0/防1/当2  
ヒット効果 ●のけぞり  
キャンセル ●必殺技 ×  
連打 × ×  
S C × ×  
ガード方向 ●立、空

ジャンピングアッパー



攻撃値 ●12  
ビヨリ値 ●10  
ゲージ増加量 ●空1/防3/当6  
ヒット効果 ●のけぞり  
キャンセル ●必殺技 ×  
連打 × ×  
S C × ×  
ガード方向 ●立、空

ジャンピングストレート



攻撃値 ●16  
ビヨリ値 ●8  
ゲージ増加量 ●空2/防5/当9  
ヒット効果 ●のけぞり  
キャンセル ●必殺技 ×  
連打 × ×  
S C × ×  
ガード方向 ●立、空

斜めのジャンプ

ジャンピングシャブ



攻撃値 ●10  
ビヨリ値 ●3  
ゲージ増加量 ●空0/防1/当2  
ヒット効果 ●のけぞり  
キャンセル ●必殺技 ×  
連打 × ×  
S C × ×  
ガード方向 ●立、空

ジャンピングアッパー



攻撃値 ●12  
ビヨリ値 ●10  
ゲージ増加量 ●空1/防3/当6  
ヒット効果 ●のけぞり  
キャンセル ●必殺技 ×  
連打 × ×  
S C × ×  
ガード方向 ●立、空

ジャンピングストレート



攻撃値 ●14  
ビヨリ値 ●8  
ゲージ増加量 ●空2/防5/当9  
ヒット効果 ●のけぞり  
キャンセル ●必殺技 ×  
連打 × ×  
S C × ×  
ガード方向 ●立、空

基本技

●攻めのカナメとなる技

立ち弱キックは動作がやや遅いものの、リーチが長い。中間距離でのケンセイに有効だが、前作とちがひ、先端を当てるとガード不能という効果はなくなった。さらに、必殺技キャンセルも不可能になっている(前作では、根元がヒットしたときのみ可能だった)。

立ち強キックは、相手の接近や跳び込み、遠くからの攻撃を押さえ込むことができる。ただし、見た目どおりしゃがんだ相手には当たらず、足払い系の技に弱い。

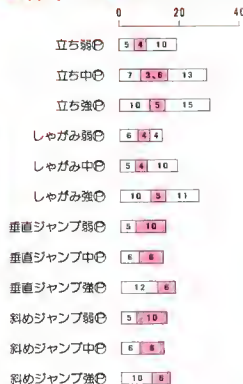
●地上戦で使う技

しゃがみ弱キックは接近戦での固めに使い、しゃがみ強キックやしゃがみ中パンチ、弱・タイガークラッシュなどへ連係させる。また、中間距離で相手の足払いをツブす(足の先同士がツブかるように仕掛ける)こともできるぞ。

立ち中キックは立ち弱キックと同様、リーチの長さを活かして、相手の攻撃の吹きをツブすように使うといい。スタート時くらいの間合いで使うのがベストだ。

しゃがみ強キックはモーションの遅さが難点だが、リーチだけはトップクラスなので、連係のシメ

基本技(パンチ系)タイム・チャート



# 解説

に持っていくと効果的。

## ●対空技

タイガークックが届かないような遠距離からの跳び込みは、立ち強キックで迎撃できる。ただ、蹴りが伸びきるまでに少し間があるので、早めの入力が必要だ。立ち強パンチも遠距離用の対空技になるが、先読みが必要なら確実に低い。なお、垂直ジャンプ中キックも、一応の対空技になる。

## ●跳び込みに使う技

ジャンプ弱キックはめくりを狙いやすいうえ、足払いやスライディングによる対空技をつづことが可能。接近戦で不意に出したり相手の起き上がりを使うといい。

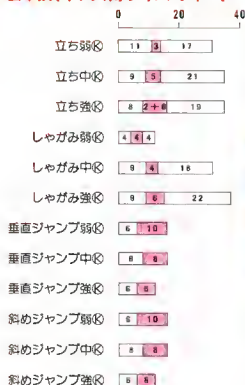
中間距離からの跳び込みには、ジャンプ強キックがベスト。連続技の起点としてや、飛び道具を跳び越えながらの攻撃に最適だ。

横方向へのリーチを優先するなら、ジャンプ中キックを使う。ジャンプ弱キックほど確実ではないが、めくるところでもできるぞ。

## ●意外な使用法がある技

しゃがみ中キックは、前作のようになし殺技キャンセルすることができなくなったが、スーパーコンボでならキャンセル可能だ。

## 基本技(キック系)タイム・チャート



弱キック	中キック	強キック
<b>ローキック</b>  攻撃値 ● 9 ビヨリ値 ● 3 ゲージ増加量 ● 空0/防1/当2 ヒット効果 ● のけぞり キャンセル ● 必殺技 × ● 連打 × ● S C × ガード方向 ● 立、屈	<b>ミドルキック</b>  攻撃値 ● 11 ビヨリ値 ● 6 ゲージ増加量 ● 空1/防3/当6 ヒット効果 ● のけぞり キャンセル ● 必殺技 × ● 連打 × ● S C × ガード方向 ● 立、屈	<b>ハイキック</b>  攻撃値 ● 11+8 ビヨリ値 ● 6+8 ゲージ増加量 ● 空2/防4+1/当6+3 ヒット効果 ● のけぞり キャンセル ● 必殺技 × ● 連打 × ● S C × ガード方向 ● 立、屈
<b>タイカーステップ</b>  攻撃値 ● 8 ビヨリ値 ● 3 ゲージ増加量 ● 空0/防1/当2 ヒット効果 ● のけぞり キャンセル ● 必殺技 × ● 連打 × ● S C × ガード方向 ● 屈	<b>タイカーテイル</b>  攻撃値 ● 10 ビヨリ値 ● 6 ゲージ増加量 ● 空1/防3/当6 ヒット効果 ● のけぞり キャンセル ● 必殺技 × ● 連打 × ● S C × ガード方向 ● 屈	<b>タイガーキック</b>  攻撃値 ● 14 ビヨリ値 ● 8 ゲージ増加量 ● 空2/防5/当9 ヒット効果 ● 転倒 キャンセル ● 必殺技 × ● 連打 × ● S C × ガード方向 ● 屈
<b>ジャンピングタイガードロップ</b>  攻撃値 ● 10 ビヨリ値 ● 3 ゲージ増加量 ● 空0/防1/当2 ヒット効果 ● のけぞり キャンセル ● 必殺技 × ● 連打 × ● S C × ガード方向 ● 立、空	<b>ジャンピングタイキック</b>  攻撃値 ● 11 ビヨリ値 ● 6 ゲージ増加量 ● 空1/防3/当6 ヒット効果 ● のけぞり キャンセル ● 必殺技 × ● 連打 × ● S C × ガード方向 ● 立、空	<b>ジャンピングタイガーキック</b>  攻撃値 ● 16 ビヨリ値 ● 8 ゲージ増加量 ● 空2/防5/当9 ヒット効果 ● のけぞり キャンセル ● 必殺技 × ● 連打 × ● S C × ガード方向 ● 立、空
<b>ジャンピングタイカートロップ</b>  攻撃値 ● 9 ビヨリ値 ● 3 ゲージ増加量 ● 空0/防1/当2 ヒット効果 ● のけぞり キャンセル ● 必殺技 × ● 連打 × ● S C × ガード方向 ● 立、空	<b>ジャンピングタイキック</b>  攻撃値 ● 12 ビヨリ値 ● 6 ゲージ増加量 ● 空1/防3/当6 ヒット効果 ● のけぞり キャンセル ● 必殺技 × ● 連打 × ● S C × ガード方向 ● 立、空	<b>ジャンピングタイガーキック</b>  攻撃値 ● 13 ビヨリ値 ● 6 ゲージ増加量 ● 空2/防5/当9 ヒット効果 ● のけぞり キャンセル ● 必殺技 × ● 連打 × ● S C × ガード方向 ● 立、空

立ち

しゃがみ

垂直ジャンプ

斜めジャンプ

●基本技(キック系)

SAGAT

特殊技

## フェイクキック

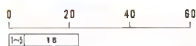
### 立ち中 $\odot$ 2回連打

中 $\odot$ ボタンを押してから60分の5秒以内に再度中 $\odot$ を押すと、立ち中キックを出すそぶりを見せて、すぐに蹴りを引くフェイントを行なう。攻撃能力なし。



攻撃値 ●—  
ヒヨリ値 ●—  
ゲージ増加量 ●!

キャンセル ●X  
ヒット効果 ●—  
ガード方向 ●—



## 通常投げ(つかみ技)

### タイガーレイジ

相手の近くで

◀or▶+中or強 $\odot$

相手の頭を片手でつかんで持ち上げ、顔面にヒザ蹴りの連打をたたき込む。攻撃中に、レバーを回しつつボタンを連打すると、攻撃回数を増やせる。



攻撃値 ●11+1発につき1  
ヒヨリ値 ●0  
ゲージ増加量 ●3

攻撃回数 ●3~8  
投げ割合 ●46ドット

## PZEROカウンター

ガード硬直中に

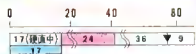
◀◆▶+ $\odot$

強・タイガーブロウの動作で反撃。相手の攻撃を受け流したあと、予備動作なしですぐに攻撃判定が出るのはありがたい。しかし出ぎわの攻撃判定は小さく、空振る可能性もある。



攻撃値 ●22、20、2  
ヒヨリ値 ●8、8、8  
ゲージ増加量 ●0

ヒット効果 ●ダウン  
ガード方向 ●立、屈



## KZEROカウンター

ガード硬直中に

◀◆▶+ $\odot$

相手の攻撃を受け止めたのち、横蹴りで遠くへ蹴り飛ばす。体を後方に引いて蹴りを伸ばすので射程距離は意外に短く、相手に届かないことも多い。攻撃後の硬直時間は長め。



攻撃値 ●13  
ヒヨリ値 ●8  
ゲージ増加量 ●0

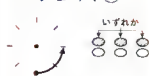
ヒット効果 ●ダウン  
ガード方向 ●立、屈





## タイガーショット

↓◆◆+P



	攻撃値	ビヨリ値	ゲージ増加量	MAX ヒット	MAX ケズリ	ヒット効果	ガード方向
弱	11	8	空4/防5/当7	1	1	のけぞり	立、屈、空
中	12	10	空4/防5/当7	1	1	のけぞり	
強	14	12	空4/防5/当7	1	1	のけぞり	

0/60秒 20 40 60 80

弱 15 ● 34

中 15 ● 35

強 15 ● 36

コブシを突き出し、気のウェーブを発射する。気弾の威力はつねに一定で、発射された瞬間のみ高い、ということはない。しゃがまれると当たらないため、使いどころは遠距離で相手の接近をケンセイするときくらいだ。



①弾発射

	攻撃値	ビヨリ値	ゲージ増加量	MAX ヒット	MAX ケズリ	ヒット効果	ガード方向
弱	11	8	空4/防5/当7	1	1	のけぞり	立、屈、空
中	12	10	空4/防5/当7	1	1	のけぞり	
強	14	12	空4/防5/当7	1	1	のけぞり	

0/60秒 20 40 60 80

弱 15 ● 35

中 15 ● 36

強 15 ● 37

かかんで気のウェーブを撃つ。動作のスキは波動拳と大差ないが、腕をのばしてから弾を発射するまでに一瞬の“間”があり、そこを攻撃されるとモロい。しゃがみ中押にキャンセルをかけて出すなど、工夫が必要だ。



①弾発射

	攻撃値	ビヨリ値	ゲージ増加量	MAX ヒット	MAX ケズリ	ヒット効果	ガード方向
弱	16.5	3.1	空7/防8/当9	1	1	ダウン	立、屈 (途中から立、屈、空)
中	12+6+5+4+4	5+1×4	空7/防8+1×4/当9+2×4	3(空中連続ヒットあり)	5	ダウン	
強	15+6+3×5	5+1×6	空7/防8+1×5/当9+2×6	7(空中連続ヒットあり)	6	ダウン	

0/60秒 20 40 60 80

弱 8 12 22 ▼ 8  
※13/60秒まで空中ガード不能

中 4 16 32 ▼ 8  
※13/60秒まで空中ガード不能

強 4 23 35 ▼ 8  
※13/60秒まで空中ガード不能

コブシを突き上げ、宙に跳ねる。攻撃判定が出現するまで全身無敵で、足が地面についている間の攻撃は空中ガード不能。なお、中は攻撃判定から発出現するが、最大ヒット数は3だ(残りは空振ってしまう)。



①攻撃判定出現(中、強) ①攻撃判定出現(弱) ①空中ガード可能 ①攻撃判定消滅

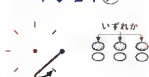
## グラントタイガーショット

↓◆◆+K



## タイガープロウ

◆◆◆+P



## ●必殺技 タイガークラッシュ

→◆◆+Ⓚ

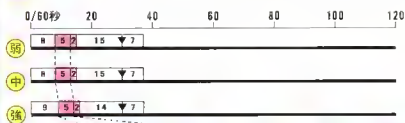


高速の跳びヒザ蹴り。空中ガード不能だが無敵時間はなく、対空技として使うには相手の攻撃にツブされやすい。また、ダウン効果のある2発目の攻撃は、しゃがんでいる相手や背の低い相手には当たらず、攻撃手段としては安定性に欠ける。その動作の速さを利用し、移動技として使うのが無難だろう。



◀スーパーコンボゲージをためつつ、歩くより早く前進できるのが大きなポイントだ

	攻撃値	ビヨリ値	ゲージ増加量	MAXヒット	MAXケズリ	ヒット効果	ガード方向
弱	15+3	5+3	空6/防7+1/当8+2	2	2	のけぞり+ダウン	立、屈
中	16+4	7+3	空6/防7+1/当8+2	2	2	のけぞり+ダウン	
強	17+5	9+3	空6/防7+1/当8+2	2	2	のけぞり+ダウン	



①攻撃判定出現



②2段目の判定出現

## ●スーパーコンボ タイガーキャノン

スーパーコンボ

→◆◆→◆◆+

ⓀX1~3同時

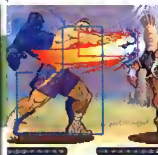
(イージースーパーコンボ:  
弱Ⓚ+弱Ⓚ同時)



4~6発ぶんの攻撃判定を凝縮した、巨大なウェーブを撃つ。空中ガード不可だが、空中の相手には最大3発までしかヒットしない(残りは空振る)。タイガーショットと同じ高さをウェーブが飛んでいくので、相手にし

やがまれると当たらないのが難点。  
**LEVELごとのちがい** LV3のみ、最後の1撃に相手を燃やしてダウンさせる能力がある。無敵時間は全LV共通で、弾を発射する瞬間までとなっている。

	攻撃値	ビヨリ値	MAXヒット	MAXケズリ	ヒット効果	ガード方向
LV1	11+7+7+4	0+1×3	4(空中連続ヒットあり)	4	のけぞり	立、屈
LV2	10+10+7+5+4	0+0+1×3	5(空中連続ヒットあり)	5	のけぞり	
LV3	16+12+3+9+5+5	0×3+1×3	6(空中連続ヒットあり)	6	のけぞり (最後のみ燃焼ダウン)	



①画面暗転

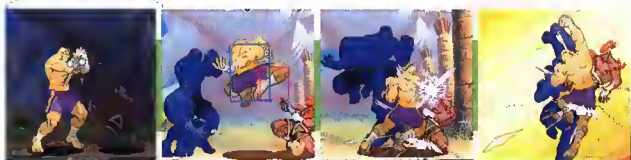
②弾発射&無敵時間終了

タイガークラッシュ→タイガーブロウと連続でくり出す。ヒット効果は途中までのけぞりだが、最後のタイガーブロウの上昇中からダウンに変化する。前作とくらべて無敵時間が大幅に短くなったため、相手に接近して使

わないと、一方的にツブされることが多い。  
**LEVELごとのちがい** LV3のみ、タイガーブロウを2回くり出す。無敵時間はLVごとの差がないに等しく、いずれも1発目の攻撃判定が出現した直後に切れてしまう。

	攻撃値	ヒヨリ値	MAXヒット	MAXケズリ	ヒット効果	ガード方向
LV1	13+10+5+3+3	0+0+1×3	5(空中連続ヒットあり)	5	のけぞり(最後のみダウン)	立、屈
LV2	13+7+10+8+3×5	0×6+1×3	9(空中連続ヒットあり)	8	のけぞり(途中からダウン)	
LV3	13+9+14+6+6+11+7+3×5	0×9+1×3	12(空中連続ヒットあり)	11	のけぞり(途中からダウン)	

0/60秒 20 40 60 80 100 120 140



①画面階転 ②2発目の攻撃判定出現

スーパーコンボ  
**タイガージェノサイド**

◆◆◆◆◆+  
 ⊗×1~3同時  
 (イージーパーコンボ:  
 中⊗+中⊗同時)

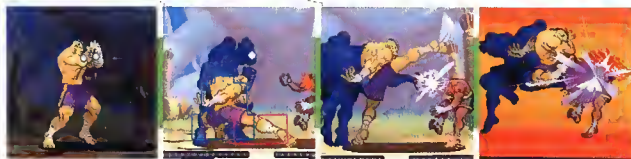
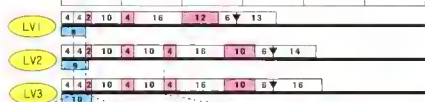


回転しながらローキック→ミドルキック→ハイキック(※LV1にはない)とくり出したあと、蹴りを突き出して前方へ突進。タイガージェノサイドと同様に無敵時間が短くなったほか、最後の突進でしゃがんでいる相手

の上を突き抜けてしまう場合も増えた。  
**LEVELごとのちがい** LV1だと攻撃判定が出現する瞬間に全身無敵が終わるので、相手の攻撃と相打ちになりやすい。LV2や3なら、攻撃出現直後まで持続する。

	攻撃値	ヒヨリ値	MAXヒット	MAXケズリ	ヒット効果	ガード方向
LV1	10+7+5+4+3+3	0×3+1×3	6	6	のけぞり(最後のみダウン)	立、屈
LV2	10+8+7+3×3+6	0×4+1+3	7	7	のけぞり(最後のみダウン)	
LV3	13+11+8×3+6+5	0×4+1×3	7	7	のけぞり(最後のみ燃焼ダウン)	

0/60秒 20 40 60 80 100 120



①画面階転 ②攻撃判定出現 ③LV2&3のみの蹴り

スーパーコンボ  
**タイガーレイド**

◆◆◆◆◆+  
 ⊗×1~3同時  
 (イージーパーコンボ:  
 強⊗+強⊗同時)



# アドン

我こそムエタイの真髄！ 裏切りの師を討つべく立つ荒獅子



## ジャガーバリードアサルト

### ADON

うなりをあげ、無数の拳が空を裂く。

ムエタイの伝説の帝王サガットに挑むその若者の技は、ほとぼしる鬨気をむき出しにした、荒々しい獣の咆哮のようであった。

「……ほう、なかなかの技だ」

帝王は若者の突きや蹴りをすべていなしながらも、その勢いに押されていた。そして、ずいぶん長い間味わったことのない歯こたえに満足げであった。

試合は、やはり帝王の圧勝であったが、その若者は地に伏しながらも依然鋭い眼光を帝王に向けていた。

「もう一度名を聞いておこう。このオレをひさしふりに楽しませてくれた礼に……」

「俺はアドン。あなたに挑み、勝利し、そしていつかあなたを超えるのが俺の夢……」

帝王は微笑み、アドンに言った。

「ならばその技、さらに磨きをかけるがいい。おまえほどの男なら、その夢もあながち愚かな思い上がりではない……」

そして数年後……帝王に挑み、帝王を超えるべく鍛え上げてきた技を、失望と怒りのもとに放つときがこようとは、アドン自身も予想していなかった。

「……サガットよ、もはやキサマは帝王ではない。この俺の夢を踏みにじった償いを、この技のもとに果たしてもらおうッ」

◎×1カラー



◎×2~3カラー



◎オートマチック・カラー



◎×1カラー



◎×2~3カラー



◎オートマチック・カラー



身長●182cm  
体重●73kg  
3サイズ●B112・W80・H85  
血液型●B型

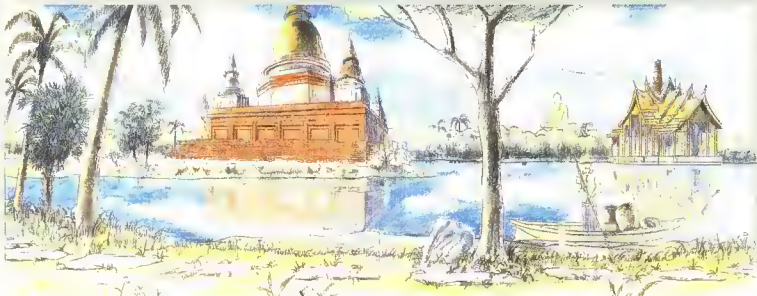
ADDON

STAGE

## チャオプラヤ河

THAILAND

青空とそれを映す水面が印象的。「ストI」での専用ステージをホウフツとさせる場所だ（当時は夕焼けがバックだった）。奥には仏像や神殿が見える。右側で試合を観戦している船頭は、こちらの位置によって顔の向きを変えるぞ。



立ち

弱パンチ

ティーソーク



攻撃値 ● 5  
ビヨリ値 ● 3  
ゲージ増加量 ● 空0/防1/当2  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 連打 ○ ×  
S C  
ガード方向 ● 立、屈

中パンチ

ジャブ



攻撃値 ● 9  
ビヨリ値 ● 6  
ゲージ増加量 ● 空1/防3/当6  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 連打 ○ ×  
S C  
ガード方向 ● 立、屈

強パンチ

ストレート



攻撃値 ● 16  
ビヨリ値 ● 8  
ゲージ増加量 ● 空2/防5/当9  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 × ×  
S C  
ガード方向 ● 立、屈

しゃがみ

ジャブ



攻撃値 ● 5  
ビヨリ値 ● 3  
ゲージ増加量 ● 空0/防1/当2  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 連打 ○ ×  
S C  
ガード方向 ● 立、屈

エルボーハウンド



攻撃値 ● 10  
ビヨリ値 ● 6  
ゲージ増加量 ● 空1/防3/当6  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 連打 ○ ×  
S C  
ガード方向 ● 屈



攻撃値 ● 12  
ビヨリ値 ● 8  
ゲージ増加量 ● 空2/防5/当9  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 × ×  
S C  
ガード方向 ● 立、屈

垂直ジャンプ

アンダージャブ



攻撃値 ● 9  
ビヨリ値 ● 3  
ゲージ増加量 ● 空0/防1/当2  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 連打 ○ ×  
S C  
ガード方向 ● 立、空

アンダージャブ



攻撃値 ● 12  
ビヨリ値 ● 6  
ゲージ増加量 ● 空1/防3/当6  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 連打 ○ ×  
S C  
ガード方向 ● 立、空

サイドストレート



攻撃値 ● 15  
ビヨリ値 ● 8  
ゲージ増加量 ● 空2/防5/当9  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 連打 ○ ×  
S C  
ガード方向 ● 立、空

斜めジャンプ

アンダージャブ



攻撃値 ● 9  
ビヨリ値 ● 3  
ゲージ増加量 ● 空0/防1/当2  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 連打 ○ ×  
S C  
ガード方向 ● 立、空

アンダージャブ



攻撃値 ● 12  
ビヨリ値 ● 6  
ゲージ増加量 ● 空1/防3/当6  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 連打 ○ ×  
S C  
ガード方向 ● 立、空

サイドストレート



攻撃値 ● 15  
ビヨリ値 ● 8  
ゲージ増加量 ● 空2/防5/当9  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 連打 ○ ×  
S C  
ガード方向 ● 立、空

基本技

●攻めのカナメとなる技

立ち強キックは、リーチが長いだけでなく、ガードされたり空振りした場合でも反撃を受けることがほとんどない。足先を当てる相手をケンセイしよう。

しゃがみ中パンチは、やや離れた位置で出せば、相手のしゃがみ攻撃をヒジの先端でツプすることができる。また、密着するほど近距離でこの技をヒットさせたら、キャンセルをかけてライジングジャガーやジャガーバードアサルトを出せば連続技が成立するぞ。

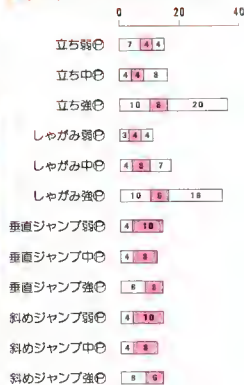
必殺技と連係させるなら、しゃがみ中キックも有効だ。蹴りの先端を当てる、強・ジャガーキックがジャガーテウスを出そう。  
◆+中Kが暴発しがちな人は、見た目よりリーチのある、前述のしゃがみ中パンチで代用すべし。

●地1:戦で使う技

しゃがみ強キックで相手を転倒させたあと、起き上がりに飛び込みからの連続技を狙うのは、このキャラの基本戦法と言える。

立ち弱キックは、性能面ではしゃがみ中パンチに一步ゆるもの、相手のしゃがみ攻撃をツプすケンセイとして使用できる。

基本技(パンチ系)タイム・チャート



# 解説

立ち強キックと同じ使いかたができるのが、しゃがみ強パンチ。攻撃速度が立ち強キックよりワントempo遅いため、相手の反撃タイミングを狂わせることが可能。

しゃがみ弱パンチはリーチこそ短い、しゃがみ弱キックやしゃがみ中パンチへ目押ししてつなげれば連続技になる。連打キャンセルはかからないので、技を出すリズムを練習して覚えよう。

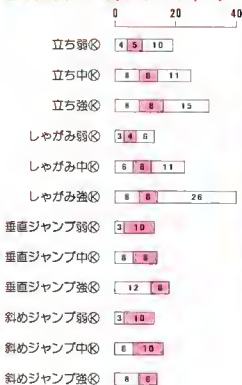
## ● 対空技

必殺技のライジングジャガー、特殊技の◆+中キックと、アドンには性能の高い対空技がそろっている。無理に基本技を使う必要はない。しかし、とっさの場合にうまく出せない人は、しゃがみ強パンチを使うといい。早めに出すことにより、かなりの広範囲で相手を迎撃することができる。

## ● 飛び込みに向う技

ジャンプ中パンチが、下方向に攻撃判定が広いのでオススメだ。めくりを狙うなら、ジャンプ中キックでキマリ。遠距離から飛び込むときは、リーチの長いジャンプ強キックが最適だが、攻撃の出るのがほかの技よりやや遅いため、少し早めにボタンを押すこと。

## 基本技(キック系)タイム・チャート



弱キック	中キック	強キック
<b>ローキック</b>  攻撃値 ● 6 ビヨリ値 ● 3 ゲージ増加量 ● 空0/防1/当2 ヒット効果 ● のけぞり キャンセル ● 連打 × ● 必殺技 ○ ● S C ○ ガード方向 ● 立、屈	<b>ジャガーニー</b>  攻撃値 ● 11 ビヨリ値 ● 6 ゲージ増加量 ● 空1/防3/当6 ヒット効果 ● のけぞり キャンセル ● 連打 × ● 必殺技 × ● S C ○ ガード方向 ● 立、屈	<b>ミドルキック</b>  攻撃値 ● 11 ビヨリ値 ● 3 ゲージ増加量 ● 空2/防5/当9 ヒット効果 ● のけぞり キャンセル ● 必殺技 × ● 連打 × ● S C × ガード方向 ● 立、屈
<b>ジャガーステップ</b>  攻撃値 ● 6 ビヨリ値 ● 3 ゲージ増加量 ● 空0/防1/当2 ヒット効果 ● のけぞり キャンセル ● 連打 × ● 必殺技 ○ ● S C ○ ガード方向 ● 屈	<b>ジャガーテイル</b>  攻撃値 ● 10 ビヨリ値 ● 1 ゲージ増加量 ● 空1/防3/当6 ヒット効果 ● のけぞり キャンセル ● 連打 × ● 必殺技 ○ ● S C ○ ガード方向 ● 立、屈	<b>ジャガーレック</b>  攻撃値 ● 13 ビヨリ値 ● 1 ゲージ増加量 ● 空2/防5/当9 ヒット効果 ● 転倒 キャンセル ● 必殺技 × ● 連打 × ● S C × ガード方向 ● 屈
<b>ジャンピングジャガーニー</b>  攻撃値 ● 10 ビヨリ値 ● 3 ゲージ増加量 ● 空0/防1/当2 ヒット効果 ● のけぞり キャンセル ● 連打 × ● 必殺技 × ● S C × ガード方向 ● 立、空	<b>ジャンピングサイドキック</b>  攻撃値 ● 12 ビヨリ値 ● 6 ゲージ増加量 ● 空1/防3/当6 ヒット効果 ● のけぞり キャンセル ● 連打 × ● 必殺技 × ● S C × ガード方向 ● 立、空	<b>ジャンピングターンキック</b>  攻撃値 ● 16 ビヨリ値 ● 8 ゲージ増加量 ● 空2/防5/当9 ヒット効果 ● のけぞり キャンセル ● 必殺技 × ● 連打 × ● S C × ガード方向 ● 立、空
<b>ジャンピングジャガーニー</b>  攻撃値 ● 9 ビヨリ値 ● 3 ゲージ増加量 ● 空0/防1/当2 ヒット効果 ● のけぞり キャンセル ● 必殺技 × ● 連打 × ● S C × ガード方向 ● 立、空	<b>ジャンピングサイドキック</b>  攻撃値 ● 6(めくり時11) ビヨリ値 ● 6 ゲージ増加量 ● 空1/防3/当6 ヒット効果 ● のけぞり キャンセル ● 必殺技 × ● 連打 × ● S C × ガード方向 ● 立、空	<b>ジャンピングターンキック</b>  攻撃値 ● 14 ビヨリ値 ● 8 ゲージ増加量 ● 空2/防5/当9 ヒット効果 ● のけぞり キャンセル ● 必殺技 × ● 連打 × ● S C × ガード方向 ● 立、空

立ち

しゃがみ

垂直ジャンプ

斜めジャンプ

● 基本技(キック系)

ADON

特殊技

ジャガーランチ

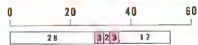
◆+中Ⓟ

前方へ踏み込みつつ、オーバーアクションでヒジをたたきつける。攻撃がヒットしたあとは、お互いほぼ同時に行動可能となる。



攻撃値 ● 10+8  
ビヨリ値 ● 4+4  
ゲージ増加量 ● 空1/防2+1/当4+2

キャンセル ● ×  
ヒット効果 ● のけぞり  
ガード方向 ● 立



特殊技

ジャツティングキック

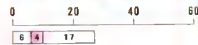
◆+中Ⓚ

しゃがんだ姿勢から蹴りを豪快に突き上げる。攻撃が出るまで食らい判定があまり露出しないため、かなり強力な対空技となる。



攻撃値 ● 11  
ビヨリ値 ● 8  
ゲージ増加量 ● 空0/防2/当5

キャンセル ● ×  
ヒット効果 ● のけぞり  
ガード方向 ● 立、屈



通常投げ

ジャガーキャリー

相手の近くで

◀or▶+中or強Ⓟ

相手にまたがり、首に足を引っかけて遠くへ蹴り飛ばす。受け身をとられても相手が先に動けてしまう。



攻撃値 ● 17  
ビヨリ値 ● 0  
ゲージ増加量 ● 3  
攻撃回数 ● 1  
投げ間合い ● 40ドット

通常投げ

ジャグースラム

相手の近くで

◀or▶+中or強Ⓚ

相手の頭をつかんで腕にヒザをかけ、地面へ倒す。受け身をとられても相手が着地する前に行動できる。



攻撃値 ● 17  
ビヨリ値 ● 0  
ゲージ増加量 ● 3  
攻撃回数 ● 1  
投げ間合い ● 40ドット

ⓅZEROカウンター

ガード硬直中に

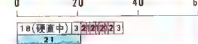
◆◆+中Ⓟ

パンチ3発+ダウン効果のあるアッパーの連続技。1発目はガード不能だ。地上の相手に密着するほど接近していないと、ヒット数が減ってしまうのが難点。



攻撃値 ● 5×4  
ビヨリ値 ● 1×4  
ゲージ増加量 ● 0

ヒット効果 ● のけぞり(最後のみダウン)  
ガード方向 ● ガー不能(途中から立、屈)



ⓀZEROカウンター

ガード硬直中に

◆◆+中Ⓚ

跳びヒザ蹴りで反撃。動作はライジングジャガーに近いが、攻撃は1発しか出さない。ハズしたときのスキを考えるとⓅZEROカウンターのほうが有効だ。



攻撃値 ● 13  
ビヨリ値 ● 8  
ゲージ増加量 ● 0

ヒット効果 ● ダウン  
ガード方向 ● 立、屈





前方へ跳ねて、カカトを振りおろす。弱中強で技の軌道がちがいが、弱なら低空を遠くまで跳んでいくのに対して、強は高く跳ねるが移動距離は短い。攻撃をメリ込ませてしまうと、ヒット、ガードに関係なく相手のほうが先に動けるため、反撃を食らう場合がある。攻撃の先端だけ当てるようにしよう。



◀弱でさえこんなに近くで当てると、直後に相手の弱攻撃などを食らう可能性が高い

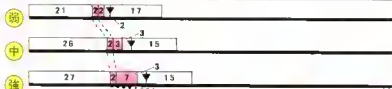
## ジャガーキック

↓ ↓ ↓ + (K)



	攻撃値	ビヨリ値	ゲージ増加量	MAX ヒット	MAX ケズリ	ヒット効果	ガード方向
弱	14, 11	8, 8	空9/防12/当15	1	1	のけぞり	立、屈、空
中	15, 12	10, 8	空9/防12/当15	1	1	のけぞり	
強	16, 15	12, 10	空9/防12/当15	1	1	のけぞり	

0/60秒 20 40 60 80 100 120



①攻撃判定出現

①攻撃値減少

ヒザを右→左と連続で突き上げる跳びヒザ蹴り。弱のみ攻撃判定が出現するまで全身無敵だが、その時間はわずか0.05秒。起き上がり時にリバーサルを出して、相手の攻めをツブすくらいしか利用法はないだろう。

ヒザの攻撃判定はかなり広く、相手の突進技を止めてしまうことも多い。



◀前作からの変更点として、2ヒットするのが強くなった、という点がある

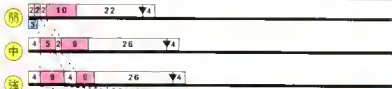
## ライジングジャガー

↓ ↓ ↓ + (K)



	攻撃値	ビヨリ値	ゲージ増加量	MAX ヒット	MAX ケズリ	ヒット効果	ガード方向
弱	15, 4	8, 6	空7/防8+1/当10	1	2	ダウン	立、屈
中	17, 5	8, 4	空7/防8+1/当10	1	2	ダウン	
強	16+4	6+6	空7/防8/当10+2 2(空中連続ヒットあり)	1	1	ダウン	

0/60秒 20 40 60 80 100 120



①攻撃判定出現

①攻撃判定消滅

①攻撃判定再出現

## ジャガートゥース

■●●●●●●●+K

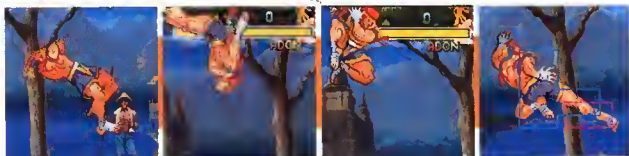
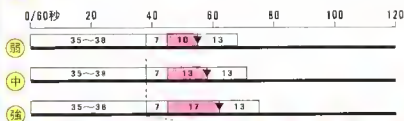


後方へ跳んで画面端にはりついたあと、蹴りを構えて急降下攻撃。コマンド入力時のボタンの弱中強で、降下角度を選べる（弱だとほぼ真下へ、逆に強は浅い角度で速くへ向かう）。直接相手に当てていくなら中か強を、攻撃を当てずに着地するフェイントとしてなら弱を使うといいだろう。



◀弱のみ攻撃時のグラフィックが少し異なるが、性能上のちがいはほとんどない。

	攻撃値	ビヨリ値	ゲージ増加量	MAXヒット	MAXケズリ	ヒット効果	ガード方向
弱	15	8	空2/防4/当6	1	1	のけぞり	立、空
中	15	10	空2/防4/当6	1	1	のけぞり	
強	15	12	空2/防4/当6	1	1	のけぞり	



## スーパーコンボ

### ジャガーリボルバー

■●●●●●●●+

K×1~3同時

(イージーパーコンボ:

弱+弱K同時)

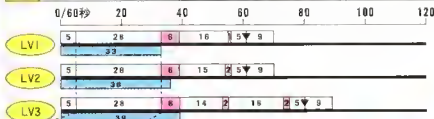


ジャガーキックの動作を2連発（LV3は3連発）する。1発目は大きく跳ねるため、近距離で出すと相手を跳び越えてしまう。ラウンド開始時くらいの距離で出そう。

LEVELごとのちがいは、技の動きは、どのL

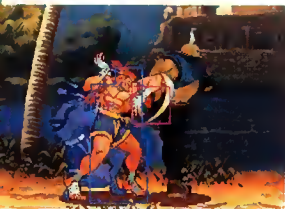
Vも大差ない（LV3に3回転目が加わるくらい）。LV1のみ、攻撃判定が出る瞬間に無敵状態が終わってしまうが、技の軌道の関係上、相手の技を跳び越えつつ攻撃できるので、相打ちしてしまうことは少ない。

	攻撃値	ビヨリ値	MAXヒット	MAXケズリ	ヒット効果	ガード方向
LV1	13+13+10	0+2+2	3(空中連続ヒットあり)	3	のけぞり(最後のみダウン)	立、屈
LV2	15+11+12+9	0+1×3	4(空中連続ヒットあり)	4	のけぞり(最後のみダウン)	
LV3	17+11×3+10+7	0×3+1×3	5(空中連続ヒットあり)	6	のけぞり(最後のみダウン)	



①画面回転

②攻撃判定出現



ゆっくりと前進しながら、ヒジ打ちを4連発。LV2が3なら、そのあと5発目の回転ヒジ打ち→ジャンプ攻撃が追加される。

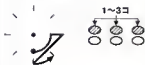
**LEVEL1とのちがい** LV3のみ移動距離が長く、動作中に①を連打すると5発目以降の攻撃が変化する。①連打なら高速パンチ乱打(サウンドジャガー)、②連打なら跳びヒザ蹴り(アサシンジャガー)へと変化するのだが、ガードされたときのスキが少ない①連打のほうが、実用性は高い。

スーパーコンボ

ジャガーバリードアサルト



①×1~3同時  
(イージースーパーコンボ:  
中①+中②同時、  
または強①+強②同時)  
※LV3のみ、動作中に  
①or②連打で技が変化



	攻撃値	ビヨリ値	MAXヒット	MAXケズリ	ヒット効果	ガード方向
LV1	12+10+8+5	0+1×3	4(空中連続ヒットあり)	4	のけぞり(最後のみダウン)	立、屈
LV2	14+12+10+7+5+9	0×5+3	5(空中連続ヒットあり)	6	のけぞり(途中からダウン)	
LV3	17+16+14+14+5+9	0×5+3	6(空中連続ヒットあり)	6	のけぞり(途中からダウン)	
LV3(①連打)	17+16+14+14+5×5	D×4+1×5	9(空中連続ヒットあり)	9	のけぞり(途中からダウン)	
LV3(②連打)	17+16+14+14+7+6+9	0×4+1×3	7(空中連続ヒットあり)	7	のけぞり(途中からダウン)	

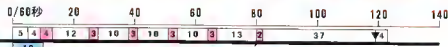


LEVEL 1

無敵時間は、1発目の攻撃判定が出る瞬間まで。相手の攻撃が重なっていると、よくて相打ちだ。移動距離も短いので、弱か中の基本技にキャンセルをかけて出して、連続技にするのが無難。



○攻撃出現&無敵終了

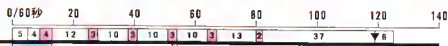


LEVEL 2

1発目の攻撃判定が出現するまで全身無敵になるが、移動距離の短さはあいかわらず。LV1とちがい、最後に空中へ跳んでしまうため、ハズすと相手に反撃のスキを与えてしまう欠点がある。



LV1動作終了後



LEVEL 3

追加入力を行なわなかった場合の動作は、移動距離と無敵時間以外、LV2と変わらない。一応、相手の攻撃を無敵時間でかわしつつのカウンターに使えるが、連続技に組み込んだほうが確実。

LV3+①連打(サウンドジャガー)  
LV3+②連打(アサシンジャガー)



①連打(サウンドジャガー)

②連打(アサシンジャガー)

# パーティー



ジャマするヤツは容赦しねえ！  
極悪非道のバウンサー

## ザ・パーティー

### BIRDIE

「オイオイ、冗談じゃネエゼ！ これっぼちで済まそうてのカー!?」

店のマスターから受け取った今月の賞金は、契約額の半分もなかった。

「さ、最初の契約書に、書いてあっただろう？ あなたが選んだ店の品物の代金は、報酬からさびく、ってな！」

「……ケツ！ しみたれてやがる！」

この店に用心棒として雇われてからというもの、ろくなことがない。

ツキのない己の不運をのろい、悪態をつくの精いっぱいだった。

店を出ようとする、入れ替わりに筋肉質の男が数人、パーティーを押しつけて入ってきた。そのうちのひとりが話しかけてくる。「よう！ おまえたしか、パーティーとかいっらバンク野郎だろ!?」

そいつらは、かつてパーティーがショー・プロレスラーだった時代、対戦したことのあるペビーフェイス（正義の味方）役のレスラーたちだった。決まりきった八百長シナリオのもと、「米国からきたバンクかぶれ」役を演じる毎日。トップスターを気取る三流レスラーにいいように虐げられながら日銭をかせいでいた頃を思い出し、ムカつ腹が立った。

「ここんどこ見かけなかったが、やめちまったのかい？ アンタのやられっぶり、けっころ評判良かったのになあ！」

ゲラゲラ笑い出す男たち。パーティーはブチ切れた。

男の胸元をぐいと引き寄せ、耳元に告げた。「今すぐ消えな……!!」

そいつらは知らなかったのだ。なぜパーティーが、ショー・プロレスの世界から去ったのか。

理不尽な嘲笑と侮蔑に耐え兼ね、敵味方を問わず20人以上のレスラーや客を病院送りにした、必殺の連続頭突き。

マシンガンのごとき連撃を受け、男の顔は変形してゆく。とどめの一撃は、うしろにいた仲間や店のマスターを巻き込み、壁をもぶっ飛ばした。

「……修理代は、退職金から引いといてくれ。世話になったな、あはよ！」

①×1カラー



②×2～3カラー



③オートマチック・カラー



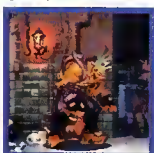
④×1カラー



⑤×2～3カラー



⑥オートマチック・カラー



身長●216cm  
 体重●111kg  
 3サイズ●B156・W102・H106  
 血液型●O型



STAGE

## ロンドン駅構内

ENGLAND

対戦格闘ゲーム史上初とも言える公衆便所ステージ。ラウンドが進むごとに、順番待ちや御用足しのメンツが変化する。さらに、スーパーコンボやオリジナルコンボを使うと(空振りでも可)、1P側なら左の、2P側なら右のドアが開くぞ。



立ち

弱パンチ

バーディーブロー



攻撃値 ● 8  
ビヨリ値 ● 3  
ゲージ増加 ● 空0/防1/当2  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
S C ×  
ガード方向 ● 立、屈

中パンチ

バーディーストレート



攻撃値 ● 13  
ビヨリ値 ● 6  
ゲージ増加 ● 空1/防3/当5  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
連打 S C ×  
ガード方向 ● 立、屈

強パンチ

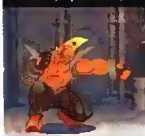
ダブルバーディーハンマー



攻撃値 ● 11+9  
ビヨリ値 ● 5+3  
ゲージ増加 ● 空2/防3+1/当5+3  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
S C ×  
ガード方向 ● 立、屈

しゃがみ

バーディーパンチ



攻撃値 ● 7  
ビヨリ値 ● 3  
ゲージ増加 ● 空0/防1/当2  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
連打 S C ×  
ガード方向 ● 立、屈

バーディーストレート



攻撃値 ● 10、7  
ビヨリ値 ● 6、6  
ゲージ増加 ● 空1/防3/当5  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×、×  
連打 S C ×、×  
ガード方向 ● 立、屈

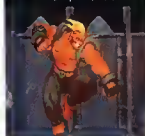
バーディーヘッド



攻撃値 ● 11+10  
ビヨリ値 ● 8+8  
ゲージ増加 ● 空2/防3+1/当5+3  
ヒット効果 ● のけぞり ×、×  
キャンセル ● 必殺技 ×、×  
S C ×、×  
ガード方向 ● 立、屈

垂直ジャンプ

バーディーナックル



攻撃値 ● 9  
ビヨリ値 ● 3  
ゲージ増加 ● 空0/防1/当2  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
連打 S C ×  
ガード方向 ● 立、空

バーディーナックル



攻撃値 ● 12  
ビヨリ値 ● 6  
ゲージ増加 ● 空1/防3/当5  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
連打 S C ×  
ガード方向 ● 立、空

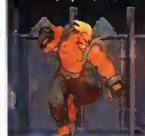
ダブルバーディードロップ



攻撃値 ● 13  
ビヨリ値 ● 8  
ゲージ増加 ● 空2/防5/当8  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
連打 S C ×  
ガード方向 ● 立、空

斜めジャンプ

バーディーナックル



攻撃値 ● 9  
ビヨリ値 ● 3  
ゲージ増加 ● 空0/防1/当2  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
連打 S C ×  
ガード方向 ● 立、空

バーディーナックル



攻撃値 ● 12  
ビヨリ値 ● 6  
ゲージ増加 ● 空1/防3/当5  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
連打 S C ×  
ガード方向 ● 立、空

ダブルバーディードロップ



攻撃値 ● 12  
ビヨリ値 ● 8  
ゲージ増加 ● 空2/防5/当8  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
連打 S C ×  
ガード方向 ● 立、空

# 基本技

●攻めのカナメとなる技

しゃがみ中キックとしゃがみ強キックはリーチが長く、相手の動きを止めやすい。とくに後者は、食らった相手を転ばせることができるので、そのあとに得意の接近戦へ持ち込めるのが魅力だ。

●地上戦で使う技

必殺投げて相手をつかめそうな間合いでは、しゃがみガード不能の立ち強キックと、立ちガード不能のしゃがみ強キックによる2択攻撃が強力だ。相手が起き上がった直後に必殺投げてつかむ、という戦法を組み込んで、3択攻撃にすることもできる。

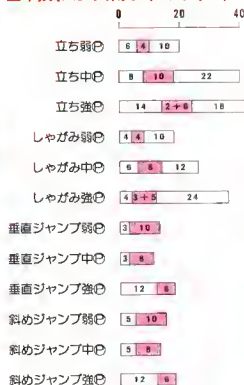
立ち弱キックを当てたあとに必殺投げを仕掛けてもいいが、相手がジャンプしたり弱攻撃を連発することで、簡単に逃げられてしまうという大きな欠点がある。

中間距離では、必殺技での奇襲や前述のしゃがみ中or強キックによるケンセイが主体となる。

●対空技

おもに、しゃがみ強パンチで迎撃する。攻撃がすぐに出る立ち強キックも強力だが、足が上を向いている時間が短いのが難点。技の入カタイミングを練習する。

## 基本技(パンチ系)タイム・チャート



## 解説

しゃがみ強パンチが届かない遠距離からの跳び込みには、立ち中パンチかしゃがみ中キックが使える。ただし、この距離ならブルホーンで迎撃するほうが確実で、しゃがみ食らった相手をダウンさせられる。あくまで、ブルホーンができていないときの代用程度に考えておこう。

なお、立ち強パンチは前作より攻撃の出るのが遅くなり、対空には使いづらくなっている。

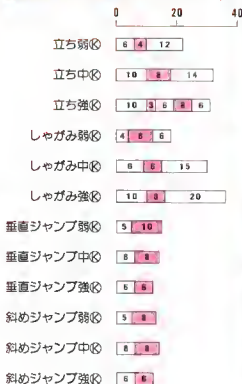
## ●跳び込みに使う技

基本は、リーチが長く威力も大きいジャンプ強キック。ヒットしたらしゃがみ強パンチorキックにつなげて連続技にしたり、ガードされても必殺投げを仕掛けるなど、いろいろな戦法がとれるぞ。

相手がZEROカウンターを狙っているようなら、ジャンプ上昇中に攻撃を出して空振りさせ、着地と同時に相手をつかむ「スかし投げ」を狙ってみよう。

お互いの距離がやや接近している場合は、前方ジャンプした直後に弱キックを出すと、相手の技をつぶせることが多い。このあと、しゃがみ強キックや必殺投げへ持ち込むといいだろう。

## 基本技(キック系)タイム・チャート



## 弱キック

## トゥープレス



攻撃値 ● 8  
ビヨリ値 ● 3  
ゲージ増加量 ● 空0/防1/当2  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
S C ×  
ガード方向 ● 立、屈

## 中キック

## サイドキック



攻撃値 ● 14  
ビヨリ値 ● 6  
ゲージ増加量 ● 空1/防3/当5  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
S C ×  
ガード方向 ● 立、屈

## 強キック

## ヒールドロップ



攻撃値 ● 10+10  
ビヨリ値 ● 4+4  
ゲージ増加量 ● 空2/防4+1/当6+3  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
S C ×  
ガード方向 ● 立、屈(2段階は立)

## スライドキック



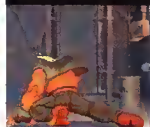
攻撃値 ● 7  
ビヨリ値 ● 3  
ゲージ増加量 ● 空0/防1/当2  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
S C ×  
ガード方向 ● 屈

## アッパーキック



攻撃値 ● 11  
ビヨリ値 ● 6  
ゲージ増加量 ● 空1/防3/当5  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
S C ×  
ガード方向 ● 立、屈

## ローリングハーディーキック



攻撃値 ● 15  
ビヨリ値 ● 3  
ゲージ増加量 ● 空2/防5/当8  
ヒット効果 ● 転倒  
キャンセル ● 必殺技 ×  
S C ×  
ガード方向 ● 屈

## ジャンピングキック



攻撃値 ● 9  
ビヨリ値 ● 3  
ゲージ増加量 ● 空0/防1/当2  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
S C ×  
ガード方向 ● 立、空

## ジャンピングサイドキック



攻撃値 ● 10  
ビヨリ値 ● 6  
ゲージ増加量 ● 空1/防3/当5  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
S C ×  
ガード方向 ● 立、空

## ジャンピングドロップキック



攻撃値 ● 15  
ビヨリ値 ● 8  
ゲージ増加量 ● 空2/防5/当8  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
S C ×  
ガード方向 ● 立、空

## ジャンピングキック



攻撃値 ● 9  
ビヨリ値 ● 3  
ゲージ増加量 ● 空0/防1/当2  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
S C ×  
ガード方向 ● 立、空

## ジャンピングサイドキック



攻撃値 ● 10  
ビヨリ値 ● 3  
ゲージ増加量 ● 空1/防3/当5  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
S C ×  
ガード方向 ● 立、空

## ジャンピングドロップキック



攻撃値 ● 14  
ビヨリ値 ● 6  
ゲージ増加量 ● 空2/防5/当8  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
S C ×  
ガード方向 ● 立、空

特殊技

挑発

スタートボタン

ナイフを構えてポーズをとる。技の動作が非常に遅く、気絶した相手にヒットさせるのさえ困難。狙い目は、オリジナルコンボで高く浮かせたときくらいか。



攻撃値 ● 1  
ビヨリ値 ● 0  
ゲージ増加量 ● 空0/防0/当0



キャンセル ● X  
ヒット効果 ● のけぞり  
ガード方向 ● 立、屈



特殊技

ボディプレス

空中で

▼要素+強②

体を広げて、のしかかる。攻撃判定が下に広がり、しゃがんだ相手にもヒットするようになった。



攻撃値 ● 12  
ビヨリ値 ● 8  
ゲージ増加量 ● 空4/防7/当10  
キャンセル ● X  
ヒット効果 ● のけぞり  
ガード方向 ● 立、空



通常投げ(つかみ技)

フルスパイク

相手の近くで

◀or▶+中or強②

頭突きを何発もたたき込む。レバー回転+ボタン連打により攻撃回数を増やせるが、相手も同じ操作で回数を減らすことができる。



攻撃値 ● 12+発につき1  
ビヨリ値 ● 0  
ゲージ増加量 ● 3  
攻撃回数 ● 3~8  
投げ間合い ● 46ドット

通常投げ

バッドスルー

相手の近くで

◀or▶+中or強②

相手の足をつかみ、後方へ投げ捨てる。コマンド入力時のレバー方向に関係なく、かならず後方へ投げるようになっている。



攻撃値 ● 20  
ビヨリ値 ● 0  
ゲージ増加量 ● 3  
攻撃回数 ● 1  
投げ間合い ● 46ドット

②ZEROカウンター

ガード硬直中に

◀or▶+②

頭突きで反撃し、食らった相手を吹き飛ばす。攻撃判定がやや高い位置にあるため、しゃがみ攻撃に対して使うと空振りやすい。



攻撃値 ● 13  
ビヨリ値 ● 8  
ゲージ増加量 ● 0  
ヒット効果 ● ダウン  
ガード方向 ● 立、屈



②ZEROカウンター

ガード硬直中に

◀or▶+②

踏みつけるような前蹴りで反撃する。地上の相手に蹴りをヒットさせてもダウンせず、間合いもあまり開かないので、距離によっては直後に必殺投げてつかまえることも可能だ。



攻撃値 ● 14  
ビヨリ値 ● 4  
ゲージ増加量 ● 0



ヒット効果 ● のけぞり  
ガード方向 ● 立、屈





## マードラーチェーン

レバー1回転+P



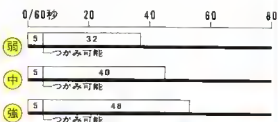
	攻撃値	ビヨリ値	ゲージ増加量	攻撃回数	投げ間合い	ガード方向
弱	13×2	0	空5/当25	2	104ドット	-
中	14×2	0	空5/当25	2	101ドット	
強	15×2	0	空5/当25	2	97ドット	

投げ間合いにいる相手を鎖で拘束し、地面に2回たたきつける。つかみ判定が出るのがやや遅いため、相手の動きを止める工夫が必要。つかみに失敗すると、投げスクリポーズになる（スキは弱より強のほうが大きい）。



	攻撃値	ビヨリ値	ゲージ増加量	攻撃回数	投げ間合い	ガード方向
弱	22	0	空5/当20	1	104ドット	-
中	13×2	0	空5/当20	2	101ドット	
強	10×3	0	空5/当20	3	97ドット	

マードラーチェーンは相手を前方へ投げるが、この技は逆に、相手を地面にたたきつけたあと後方へ投げ捨てる。つまり、自分が画面端を背負っているときは、この技を使えば逆に相手を画面端へ追いつめられるのだ。



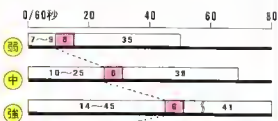
## バンディットチェーン

レバー1回転+K



	攻撃値	ビヨリ値	ゲージ増加量	MAX ヒット	MAX ケズリ	ヒット効果	ガード方向
弱	16	8	空9/防12/当15			ダウン	立、屈
中	17	10	空9/防12/当15			ダウン	
強	18	12	空9/防12/当15			ダウン	

体を赤くして、頭から潮気を噴き出しながら突進、頭突きをくり出す。弱中強の順で威力と最大突進距離、それに攻撃前後のスキが増える。ガードされたときのスキは、たとえ弱でも、大技で反撃されるほど大きい。



## ブルヘッド

タメ+P



○攻撃判定発生

## ブルホーン

Ⓟ(orⓀ)を2つ以上  
押しつづけたあと難す  
※押しているボタンの  
組み合わせで突進距離を、  
押している長さと威力を決定

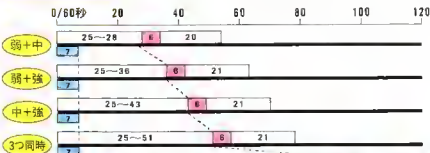
- 1 2コ以上押し続けてから難す
- 2 2コ以上押し続けてから難す



ふり向いたあと、前方へ突進して頭突き。  
ボタンの組み合わせで、最大突進距離を選択  
できる(弱中、弱強、中強、弱中強の順で増  
加)。タメ時間による段階変化は、前作より

1段階減った。ボタンのタメは複数混在させ  
ることが可能で、たとえば、弱中でタメてい  
る途中で強をタメて強を離すと、弱中のタメ  
を残しつつ弱中強のタメを解放できるのだ。

タメ段階(タメ時間)	攻撃値	ビヨリ値	ゲージ増加量	MAX ヒット	MAX ゲスリ	ヒット効果	ガード方向
1(60分の32~120秒)	7	8	空2/防3/当4	1	1	のけぞり	立、屈
2(60分の121~240秒)	13	10	空2/防3/当4	1	1	のけぞり	
3(60分の241~480秒)	18	12	空2/防3/当4	1	1	のけぞり	
4(60分の481~960秒)	26	15	空2/防3/当4	1	1	のけぞり	
FINAL(60分の961以上)	33	20	空2/防3/当4	1	1	のけぞり	



①無敵時間終了

②攻撃判定発生

## スーパーコンボ

### フルリベンジャー

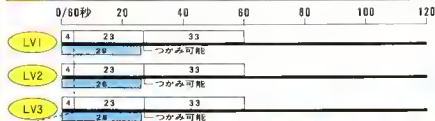
近距離: 下下下下+  
Ⓟ×1~3同時  
(イージーパーコンボ:  
中Ⓟ+中Ⓚ同時)  
遠距離: 下下下下+  
Ⓚ×1~3同時  
(イージーパーコンボ:  
強Ⓟ+強Ⓚ同時)



前方へ跳びかかり、着地と同時に投げ合い  
にいる相手をつかんで、地面に何度もたた  
きつける。Ⓟで入力した場合はおよそ2分の  
1画面ぶん、Ⓚの場合は1画面ぶん、離れた  
位置にいる相手をつかむことができる。

**LEVELごとのちがい** 基本となる投げ動作  
は、「パンティットチェーン1~2回+マダー  
ラーチェーン1~2回」。上のLVほど、動  
作が増えるワケだ。全身無敵の時間は、LV  
に関係なく着地する少し前まで。

	攻撃値	ビヨリ値	攻撃回数	投げ合い	ガード方向
LV1	15+19	0	2	(着地点から)80ドット	-
LV2	12+14+20	0	3	(着地点から)80ドット	
LV3	13+14+17+28	0	4	(着地点から)80ドット	



①画面陥転

スーパーコンボ  
ザ・パーティー

■タメ■■■■+  
P×1〜3同時  
(イージーパーコンボ:  
弱P+弱R同時)



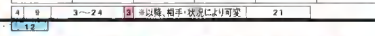
突進・頭突きを連発する。相手に接近するまでは突進しつづけるので、距離が近ければ近いだけ、すぐに攻撃判定が出る(密着時なら、弱の基本技にキャンセルをかけて出せば連続技になるほどだ)。前作とはちがひ、LV2や3の無敵時間が攻撃動作に関係なく一定となったため、近くで出すと攻撃途中まで無敵状態を継続できるようになった。

LEVEL1:このうち1) LV3は特殊で、3発目がヒットして相手が気絶したときのみ、残りの攻撃を出す仕組みになっている。

	攻撃値	ビヨリ値	MAXヒット	MAXケズリ	ヒット効果	ガード方向
LV1	12+10+9	1×3	3	3	のけぞり(最後のみダウン)	立、屈
LV2	12+10+9+12	1×3+0	4	4	のけぞり(最後のみダウン)	
LV3	19+19+11+9+8	0+0+96+0+0	5	5	のけぞり(最後のみダウン)	

0/60秒 20 40 60 80 100 120

LEVEL 1



突進・頭突きを3発くり返す。全身無敵の時間は、突進をはじめると直前までしかないのので、相手の攻撃を無敵状態でかわしつつ、カウンターの一撃を当てるには不向き。連続技に使うか?

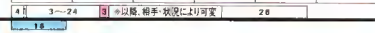


①画面暗転

②攻撃判定発生

0/60秒 20 40 60 80 100 120

LEVEL 2



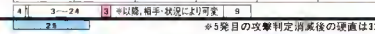
頭突き3発まではLV1と同じだが、そのあと振りかぶって4発目を追加する。無敵時間はコマンド入力から60分の18秒後まで。相手との距離が遠すぎると、突進の途中で無敵が切れる点に注意。



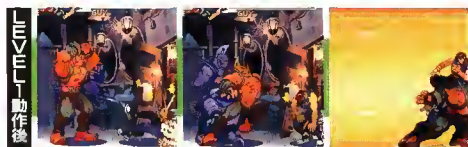
LEVEL2  
動作後

0/60秒 20 40 60 80 100 120

LEVEL 3



3発目がヒットして相手が気絶したら、クシで髪を整えたあと攻撃を2発追加する。追加攻撃が当たる前に相手が気絶から回復するのはほぼ無理。無敵時間は、動作に関係なく60分の25秒後まで。



LEVEL3  
動作後

# ガイ

さらなる武術の極みを得よ！「武神流」正統継承者



## 武神八双拳

GUY

むせびなく霧笛の音が、長い尾を引いて夜霧にとけてゆく。

雨上がりの港の棧橋に、2人の男が向かい合っていた。

燈台のライトが、一定の間をおいて2人の横顔を闇に照らし出す。

武神流第38代正統継承者・ゼクウと、そのたったひとりの弟子、ガイである。

「実戦を経て、より武神流をきわめたい」

真摯な眼で語るガイの願いは、島国日本を離れ、大国アメリカを新たな修行の地とすることであった。

そして今夜は船出……ガイの申し出により、しばしの師との別れの前に、これまでの鍛錬の成果を試すべく拳を交える運びとなったのだ。

沈黙が破られた。

2人は同時に虚空に跳び、激しい拳の応酬をはじめた。たがいに決定打を欠く一進一退の攻防が数分間つづく。

ガイは、師の攻撃の瞬間のスキを見のがさず、的確な連撃をたたき込んだ。すばやく間合いを離し、反撃に備えるガイ。しかし、師の様子がおかしい。師から闘志が消え失せていた。すでに構えをとり、ガイに背を向けている。

「……？ いかげなされた？」ガイが問う。

それを聞き、師ゼクウは失意をあらわにした目でガイをにらんだ。

「どうした、だど……？ よもやそのような悪かな問いが、いやしくもこのゼクウのもとで、武神流を学んできたお前の口から出ようとは！」

ガイはとまどった。今の戦いに、なにか決定的な誤りがあったというのか？ 空中で師に放った連撃は、武神流でも基本中の基本となる技であり、ゼクウの教えと何らちがう点はなかったはずだ。

ガイの様子を見て取ったゼクウは、表情をやや和らげたあと再び闇に顔を向け、言った。「……旅立ちのはなむけに、お前に一言伝えておこう。「すべてを乗り越えよ」……！」

幾度めかの霧笛が響き渡るなか、ゼクウはガイの前から姿を消した。

のちに、師の真意を理解し実践できるようになるまでに、ガイは数年を費やすことになる。空中連撃「武神八双拳」……ガイ・オリジナルのその必殺技が完成するのは、まだしばらく先の話である。

⑨×1カラー



⑨×2~3カラー



⑨オートマッチック・カラー



⑩×1カラー



⑩×2~3カラー



⑩オートマッチック・カラー



身長●179cm  
 体重●72kg  
 3サイズ●B108・W77・H82  
 血液型●O型



STAGE

## メトロシティ

U.S.A.

ハガー市長、コーディーをはじめとする『ファイナルファイト』の主なメンバーが総登場。ステージもそれっぽい雰囲気、体力回復アイテムである骨付き肉やリンゴ、背景キャラだった白いイヌまで描かれていることに注目したい。



立ち

弱パンチ

裏拳



攻撃値 ● 5  
ビヨリ値 ● 1  
ゲージ増加 ● 空0/防1/当2  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
S C ○ ○  
ガード方向 ● 立、屈

中パンチ

ストマックジャブ



攻撃値 ● 8  
ビヨリ値 ● 3  
ゲージ増加 ● 空1/防3/当6  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 連打 ×  
S C ○ ○  
ガード方向 ● 立、屈

強パンチ

アッパー



攻撃値 ● 13  
ビヨリ値 ● 8  
ゲージ増加 ● 空2/防5/当9  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
S C ○ ○  
ガード方向 ● 立、屈

しゃがみ

裏拳



攻撃値 ● 5  
ビヨリ値 ● 1  
ゲージ増加 ● 空0/防1/当2  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
S C ○ ○  
ガード方向 ● 立、屈

ストレート



攻撃値 ● 10  
ビヨリ値 ● 6  
ゲージ増加 ● 空1/防3/当6  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 連打 ×  
S C ○ ○  
ガード方向 ● 立、屈

肘打ち



攻撃値 ● 11  
ビヨリ値 ● 8  
ゲージ増加 ● 空2/防5/当9  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 連打 ×  
S C ○ ○  
ガード方向 ● 立、屈

垂直ジャンプ

空撃



攻撃値 ● 9  
ビヨリ値 ● 3  
ゲージ増加 ● 空0/防1/当2  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 × ×  
S C × ×  
ガード方向 ● 立、空

空撃



攻撃値 ● 11  
ビヨリ値 ● 6  
ゲージ増加 ● 空1/防3/当6  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 × ×  
S C × ×  
ガード方向 ● 立、空

空裏拳



攻撃値 ● 15  
ビヨリ値 ● 8  
ゲージ増加 ● 空2/防5/当9  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 × ×  
S C × ×  
ガード方向 ● 立、空

斜めジャンプ

空撃



攻撃値 ● 8  
ビヨリ値 ● 3  
ゲージ増加 ● 空0/防1/当2  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 × ×  
S C × ×  
ガード方向 ● 立、空

空撃



攻撃値 ● 10  
ビヨリ値 ● 6  
ゲージ増加 ● 空1/防3/当6  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 × ×  
S C × ×  
ガード方向 ● 立、空

空裏拳



攻撃値 ● 14  
ビヨリ値 ● 8  
ゲージ増加 ● 空2/防5/当9  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 × ×  
S C × ×  
ガード方向 ● 立、空

基本技

●攻めのカナメとなる技

使用頻度が高いのは、2段技のしゃがみ中キック。1段目が必殺技キャンセル可能、2段目に転倒効果がある。おもに相手の起き上がりにも重なるように使い、キャンセルをかけて武神イズ落としや弱・崩山斗、または弱・疾駆け→通常投げの連係につなげていく。

●地上戦で使う技

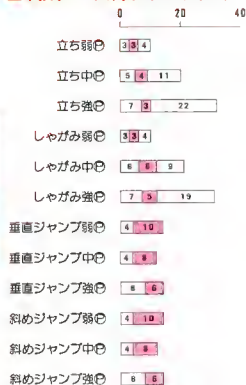
相手をケンセイするだけなら、リーチのある立ち中キックが有効だが、攻撃動作が遅めて必殺技キャンセルもできないため、連続した攻めには不向きだ。体が大きいキャラには、立ちorしゃがみ強パンチ・崩山斗も悪くない。ヒットすれば連続技になる。

接近しているときに攻めの流れが途切れたときは、いきなり立ち強キックを出すのもいいが、攻撃後のスキが大きいので、空振った場合の反撃は覚悟すること。

●対空技

しゃがみ強パンチが、ほとんどのジャンプ攻撃に有効。この技で迎撃しつつ、キャンセルをかけて武神八双拳を出すと、吹き飛んだ相手に追いうちをかけることができる。スーパーコンボゲージがた

基本技(パンチ系)タイム・チャート



## 解説

マっていたら狙ってみよう。

上から押さえ込んでくるような跳び込みに立ち強キックのほう有効だが、動作が遅めなので、早めの入力が必要だ。

## ●跳び込みに使う技

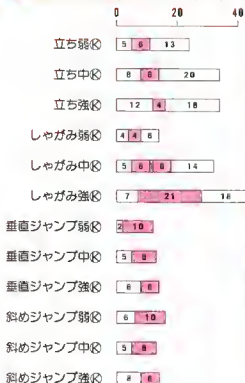
ジャンプ強キックがオススメ。相手の対空技をツプすこともしばしばあるので、ほとんどの場合はこの技でOKだ。ただ、相手を上から押さえ込むことに関しては、特殊技のジャンプ■+中パンチのほうが優れている。

相手をめくるときにはジャンプ中キックを使うのだが、春麗などめくりにくいキャラもいる。跳び込む間合いをきちんと覚えよう。

## ●意外な使用方法がある技

立ち中パンチ→立ち強パンチは前作そのままに、ZEROコンボが成立する。さらに、立ち強パンチにキャンセルをかけて崩山斗などを出せば、必殺技をからめた連続技や連係が可能だ。注意点は、立ち弱パンチから立ち中パンチ→立ち強パンチとつなげると、武神獣鎖拳と見なされ、立ち強パンチが専用の技にバケてしまうこと。この強パンチは、必殺技キャンセルをかけることができないのだ。

## 基本技(キック系)タイム・チャート



## 弱キック

## ハイキック



攻撃値	●6
ビヨリ値	●3
ゲージ増加量	●空0/防1/当2
ヒット効果	●のけぞり
キャンセル	必殺技 × 連打 S C ○
ガード方向	●立、屈

## 連撃蹴



攻撃値	●5
ビヨリ値	●3
ゲージ増加量	●空0/防1/当2
ヒット効果	●のけぞり
キャンセル	必殺技 × 連打 S C ○
ガード方向	●屈

## ハイキック



攻撃値	●9
ビヨリ値	●3
ゲージ増加量	●空0/防1/当2
ヒット効果	●のけぞり
キャンセル	必殺技 × 連打 S C ×
ガード方向	●立、空

## サイドキック



攻撃値	●8
ビヨリ値	●3
ゲージ増加量	●空0/防1/当2
ヒット効果	●のけぞり
キャンセル	必殺技 × 連打 S C ×
ガード方向	●立、空

## 中キック

## ミドルキック



攻撃値	●9
ビヨリ値	●6
ゲージ増加量	●空1/防3/当6
ヒット効果	●のけぞり
キャンセル	必殺技 × 連打 S C ○
ガード方向	●立、屈

## 足払い



攻撃値	●9+3
ビヨリ値	●3+3
ゲージ増加量	●空1/防+1/当4+2
ヒット効果	●のけぞり+転倒
キャンセル	必殺技 ○+× 連打 S C ○+×
ガード方向	●屈

## サイドキック



攻撃値	●10
ビヨリ値	●6
ゲージ増加量	●空1/防3/当6
ヒット効果	●のけぞり
キャンセル	必殺技 × 連打 S C ×
ガード方向	●立、空

## サイドキック



攻撃値	●10
ビヨリ値	●6
ゲージ増加量	●空1/防3/当6
ヒット効果	●のけぞり
キャンセル	必殺技 × 連打 S C ×
ガード方向	●立、空

## 強キック

## 武神流回し蹴り



攻撃値	●15
ビヨリ値	●8
ゲージ増加量	●空2/防5/当9
ヒット効果	●のけぞり
キャンセル	必殺技 × 連打 S C ×
ガード方向	●立、屈

## 水切り蹴り



攻撃値	●11,4
ビヨリ値	●8,3
ゲージ増加量	●空2/防5/当9
ヒット効果	●転倒、のけぞり
キャンセル	必殺技 × 連打 S C ×
ガード方向	●屈

## 武神流閃脚



攻撃値	●13
ビヨリ値	●8
ゲージ増加量	●空2/防5/当9
ヒット効果	●のけぞり
キャンセル	必殺技 × 連打 S C ×
ガード方向	●立、空

## 武神流閃脚



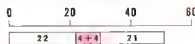
攻撃値	●12
ビヨリ値	●8
ゲージ増加量	●空2/防5/当9
ヒット効果	●のけぞり
キャンセル	必殺技 × 連打 S C ×
ガード方向	●立、空

特殊技

びびり  
首砕き

◆+中(Ⓟ)

ヒジを振りおろす。攻撃後は相手が先に動ける。



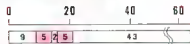
攻撃値 ● 13+5  
ビヨリ値 ● 3+3  
ゲージ増加量 ● 空/防342/当6+5  
キャンセル ● ×  
ヒット効果 ● のけぞり  
ガード方向 ● 立

特殊技

おまじない  
鎌鼬

◆+強(K)

蹴り上げたあと、後方宙返りで間合いを離す。



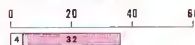
攻撃値 ● 11+7  
ビヨリ値 ● 8+8  
ゲージ増加量 ● 空/防31/当5+3  
キャンセル ● ×  
ヒット効果 ● のけぞり+吹き飛び  
ガード方向 ● 立、屈

特殊技

びびり  
肘落とし

空中で要素+中(Ⓟ)

この技を出すと、ジャンプの軌道が少し変わる。



攻撃値 ● 9  
ビヨリ値 ● 8  
ゲージ増加量 ● 空/防2/当5  
キャンセル ● ×  
ヒット効果 ● のけぞり  
ガード方向 ● 立、空

特殊技

ぶしにこぶし  
武神獄鎖拳

弱(Ⓟ)、中(Ⓟ)、強(Ⓟ)、強(K)

裏拳→ボディブローのあと、専用技のヒジ打ち→回し蹴りをくり出す、特殊なZEROコンボだ。



攻撃値 ● 5+8+13+15  
ビヨリ値 ● 1+3+1+8  
ゲージ増加量 ● 空/防計10/当計22  
キャンセル ● ○+×+×+×  
ヒット効果 ● のけぞり  
(遠達のみ吹き飛び蹴り)  
ガード方向 ● 立、屈

通常投げ

せおな  
背負い投げ

相手の近くで

◆or◆+中or強(Ⓟ)

相手を背中にかついで、遠くへほうり投げる。ガイは小柄なぶん、投げ間合いもせまく設定されている。



攻撃値 ● 17  
ビヨリ値 ● 0  
ゲージ増加量 ● 3  
攻撃回数 ● 1  
投げ間合い ● 34ドット

通常投げ(つかみ技)

つかみひざ蹴り

相手の近くで

◆or◆+中or強(K)

レバー回転+ボタン連打で攻撃回数を増やせる。また、コマンド入力により左右の投げ技へ変化できる。



攻撃値 ● 9+1発につき1  
ビヨリ値 ● 0  
ゲージ増加量 ● 3  
攻撃回数 ● 4~12  
投げ間合い ● 34ドット

通常投げ

ぶしにこぶし  
武神流背負い投げ

Ⓟ通常投げ中に

◆or◆+中or強(Ⓟ)

Ⓟ通常投げで攻撃中、逆時計回りにレバーを回しつつ中or強(Ⓟ)を連打すると、この背負い投げが出る。



攻撃値 ● 1  
ビヨリ値 ● 0  
ゲージ増加量 ● 0  
攻撃回数 ● 1  
投げ間合い ● 34ドット

空中投げ

いすな落とし

お互い空中&相手の近くで

◆以外+中or強(Ⓟ)

相手の胴をつかんで反転し、地面へたたきつける。武神イすな落としとは性質のまったくちがう投げ技。



攻撃値 ● 16  
ビヨリ値 ● 0  
ゲージ増加量 ● 4  
攻撃回数 ● 1  
投げ間合い ● 距離64ドット、高さ±32ドット

PZEROカウンター

ガード硬直中に◆or◆+中(Ⓟ)

しゃがみ強パンチの動作で反撃し、食らった相手を遠くへ吹き飛ばす。攻撃のリーチはそこそこ長い。

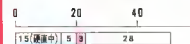


攻撃値 ● 12  
ビヨリ値 ● 8  
ゲージ増加量 ● 0  
ヒット効果 ● ダウン  
ガード方向 ● 立、屈

KZEROカウンター

ガード硬直中に◆or◆+中(K)

しゃがみ中キックの動作で反撃(ヒット数は1)。食らった相手の吹き飛びが小さく、すぐ近くに倒れる。

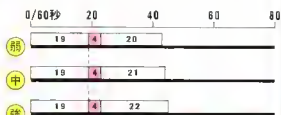


攻撃値 ● 14  
ビヨリ値 ● 8  
ゲージ増加量 ● 0  
ヒット効果 ● ダウン  
ガード方向 ● 立、屈



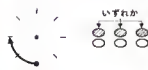
	攻撃値	ビヨリ値	ゲージ増加量	MAX ヒット	MAX ケズリ	ヒット効果	ガード方向
弱	11	1	空2/防3/当5	1	1	ダウン	立、屈
中	12	1	空2/防3/当5	1	1	ダウン	
強	13	1	空2/防3/当5	1	1	ダウン	

伏せたあと前へ踏み込み、肩を突き出すようにして体当たり。攻撃判定は、直後に振るう裏拳まで持続する。攻撃を深くメリ込ませないかぎり、ガードされてもまず反撃は受けない。移動距離は、弱中強の順で伸びる。



## 崩山斗

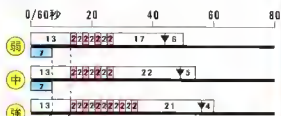
↓◆◆+P



①攻撃判定出現

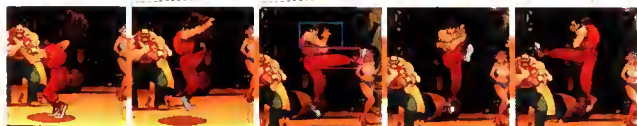
	攻撃値	ビヨリ値	ゲージ増加量	MAX ヒット	MAX ケズリ	ヒット効果	ガード方向
弱	12、9	8、8	空9/防9/当10	1	2	ダウン	立、屈
中	12+7	5+5	空9/防9/当10+1	2(空中連続ヒットあり)	2	ダウン	
強	12+7+7	4×3	空9/防9/当10+1+1	3(空中連続ヒットあり)	2	ダウン	

足を振り回し、宙へと舞い上がる。弱と強は攻撃判定がせまいので、おもに中を使う。足先がカスる距離で出せば、たいがいの相手の攻撃の出ぎわをツブせるのだ(一応、リュウやケンのしゃがみ強キックもツブせる)。



## 武神旋風脚

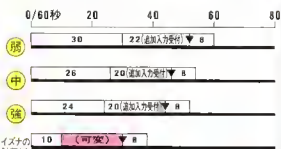
↓◆◆+K



①無敵終了(弱、中) ①攻撃判定出現

	攻撃値	ビヨリ値	ゲージ増加量	MAX ヒット	MAX ケズリ	ヒット効果	投げ間合い	ガード方向
イズナ落とし	22	0	空5/当12	—	—	—	距離44ドット、高さ60〜12ドット	—
肘落とし	4	4	空5/防7/当10	1	1	のけぞり	—	立、空

◆◆◆+Pで跳んでいき、降下中に、相手の後頭部でPを押すとイズナ落としが、それ以外だと肘落としが出る。イズナ落としがしゃがんでいる相手を投げられなくなり、肘落としがしゃがみガード不能になった。つまり2択攻撃が成立するのだが、相手が画面端にいると無効(イズナ落としとして投げられない)。



## 武神イズナ落とし

◆◆◆+P+P

※状況により、追加入力時の技が変化



イズナ落とし

124 必

### 疾駆け

(急停止)

弱(弱) + 弱(弱) + 弱(弱)

(影すくい)

弱(弱) + 中(中) + 弱(弱)

(首狩り)

弱(弱) + 強(強) + 弱(弱)

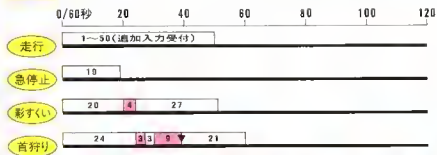


弱中強問わず最初は走るのみだが、弱(弱)を再度押すと、それぞれ動作へと変化する。弱(弱)だと攻撃せず停止。中(中)のスライディング(影すくい)と強(強)の跳び蹴り(首狩り)は、前作より蹴りの出るのが遅くなった。どちらも攻撃後にスキがあるが、蹴りの先端だけを当てるようにすれば一応カバーできる。



◀首狩りはヒットさせても、直後にスーパーコンボやオリジナルコンボで反撃される可能性が……

	攻撃値	ビヨリ値	ゲージ増加量	MAXヒット	MAXケズリ	ヒット効果	ガード方向
急停止	—	—	空5/防1/当—	—	—	—	—
影すくい	11	10	空5/防8/当12	1	1	転倒	屈
首狩り	10+4	9+1	空5/防7+1/当9+3	2	2	のけぞり	立、空



急停止



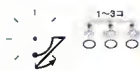
影すくい

首狩り

### スーパーコンボ

#### 武神八双拳

弱(弱) + 弱(弱) + 弱(弱) + 弱(弱) + 弱(弱)  
 ⊙×1~3同時  
 (イージースーパーコンボ:  
 中(中)+中(中)同時、  
 または強(強)+強(強)同時)

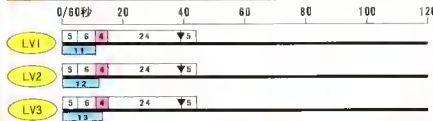


前方へ跳んで裏拳を出し、当たったら連続攻撃へつなげる。LV2や3も自動で攻撃を出すようになり、追加入力は不要となった。

LEVELごとのちがい 攻撃動作は、前作とまったく同じ。最後の1発まで負らった相手

は、LV1だと普通に吹き飛んでダウンし、LV2は地面へたたきつけられ、LV3なら遠くへ吹っ飛ばされてダウンする。無敵時間は、LV1のみ攻撃判定が出る瞬間までで、LV2と3は攻撃が出た直後までだ。

	攻撃値	ビヨリ値	MAXヒット	MAXケズリ	ヒット効果	ガード方向
LV1	7×3+14	0+1×3	4(空中連続ヒットあり)	4	ダウン	立、屈
LV2	9×3+7+19	0+1×4	5(空中連続ヒットあり)	4	ダウン	
LV3	8×4+11+20	0+1×5	6(空中連続ヒットあり)	4	ダウン	



LEVEL 1



LEVEL 3



突進しながら連続攻撃。最後の攻撃を食らった相手は、吹っ飛んだあと、普通にダウンする場合と地面を転がる場合がある(攻撃の当たり具合によって変わってしまう)。

**LEVEL1** このうちが、2発目の攻撃までは共通で、リーチの短い裏拳→踏み込んでボディブローとくり出すが、それ以降はLVごとに微妙にちがってくる。全身無敵の時間は、LV1だと攻撃判定が出る瞬間まで、LV2と3は攻撃判定が出た直後まで。

スーパーコンボ

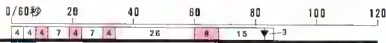
ぶしこうらいきゃく  
武神剛雷脚



Ⓚ×1~3同時  
(イージーパーコンボ:  
弱P+弱K同時)



	攻撃値	ビヨリ値	MAXヒット	MAXケズリ	ヒット効果	ガード方向
LV1	7×4	0+1×3	4(空中連続ヒットあり)	4	のけぞり (途中のみ吹き飛び強制ダウン)	立、屈
LV2	9+7×3+5+5	0×3+1×3	6(空中連続ヒットあり)	6	のけぞり (最後ののみ吹き飛び強制ダウン)	
LV3	11+7+7+4+8+5+14	0×4+1×3	7(空中連続ヒットあり)	7	のけぞり (最後ののみ吹き飛び強制ダウン)	



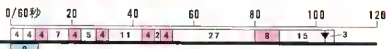
LEVEL 1

裏拳→ボディブローのあと拳底で吹き飛ばし、跳び回し蹴りでトドメ。連続技に使う場合、強パンチにキャンセルをかけて出せば、1発目の裏拳が空振っても2発目のボディブローからつながる。



○攻撃判定出現

パターンA



LEVEL 2

裏拳→ボディブローのあと、ヒジ打ち→鎌鼬へつなぎ、硬直状態の相手に跳び回し蹴りをたたき込む。裏拳がギリギリ届く距離でヒットさせると、ヒジ打ちが空振り、残りをガードされる場合あり。



パターンA



LEVEL 3

裏拳→ボディブロー→ヒジ打ちのあと、再度ボディブロー→鎌鼬とつなぎ、跳び回し蹴りでフィニッシュ。ガードされると相手のほうが一瞬早く動けるので、投げ技による反撃くらいは覚悟しよう。



パターンA

# ソドム



これぞまことのジャパニズム！  
「マッドギア」再興を狙う傾き者

## テンチュウサツ

### SODOM

マッドギア解体後、ソドムは自分のジャパニズムが何かまちがっていることに気づく。

しかしながら、まだそれを否定したいという気持ちで一杯であった。

決して一時の気まぐれなどではない、自分は真摯な態度でジャパニズムを追求してきたはず。

そう、あれは忘れもしない。生まれてはじめて“日本”の文化に触れた日、リチャード・チェンバレン主演のTVドラマ「将軍」を見たときの感動を。だが、長年かけて築いた“天下”を、“ニホン通”の誇りと共に打ち砕いたのはあの男の一言だった。

「日本を何か誤解しているようでござるな」

……

複雑な想いがソドムの胸中をよぎっては消えた。その足は知らず日本人街へと向かっていく。

ふと、通り過ぎようとした本屋のショーウィンドーに目が止まった。

襪 ZEN: THE WORLD OF WABISABI

「天中殺 URANAI: THE UNLUCKY WORDS」……。

ショーケースに一撃を見舞い、それらを拝借したソドムは自宅にもどって一気に読破した。理解できない箇所は読みとばした。本の内容を何となくつかんだ彼は、日本に渡り禅寺で修行を行なう決意を固める。

ジャパニズムとは想像以上に奥の深い、「ブシドー・ソウル」のみではとらえ切れぬ広大な精神世界だったのだ。

「茶の湯」に隠された「ワビサビ・マインド」、なにことも「ケレンミ」だけではいけない。なるほど。そして日常的に日本の暦や占いで用いられる「アンラッキー・ワード」……日本ではコトのほか忌み嫌われるという。なんとミステリアスな、ならば口にされるのも不吉なものであろう。

「ブツメツ、ダイキョウ、テンチュウサツ…」ソドムは誰に聞かせるともなくつぶやいた。

これを機に彼は敵に技をかける際、「アンラッキー・ワード」を発声することで相手に精神的なダメージを与えるという手法をとりられるようになる。

より一層動きがいに磨きをかけて、さらなるパワーアップを果たすソドムであった。

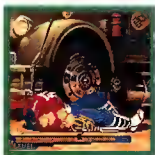
Ⓟ×1カラー



Ⓟ×2～3カラー



Ⓟオートマチック・カラー



Ⓚ×1カラー



Ⓚ×2～3カラー



Ⓚオートマチック・カラー



身長●208cm  
体重●108kg  
3サイズ●B148・W98・H103  
血液型●A型

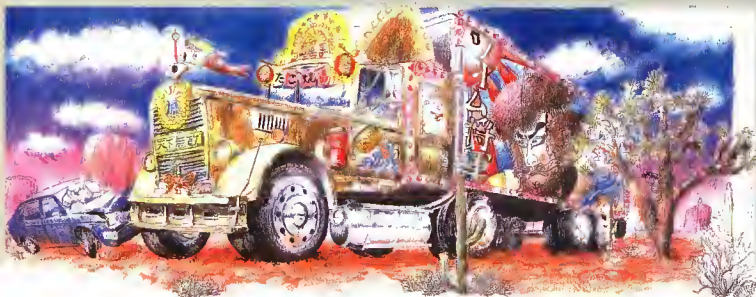


STAGE

## アリゾナ砂漠

U.S.A.

岩やサボテンがならぶ広大な砂漠。その背後にある巨大コンボイはソドムの愛車。まさに、彼ならではのセンスが光るデザインだ。カッティングされた「ソドム將軍」のドの字が左右反転しているのはご愛敬ということで……。



SODOM

立ち

弱パンチ

十手払い (HAT 1)



攻撃値 ● 8  
ビヨリ値 ● 3  
ゲージ増加量 ● 空0/防1/当2  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 立、屈

中パンチ

サムライパンチ (TO REAR 1)



攻撃値 ● 11  
ビヨリ値 ● 6  
ゲージ増加量 ● 空1/防3/当6  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 立、屈

強パンチ

顔面十手締め (TO DO MAY 1)



攻撃値 ● 18  
ビヨリ値 ● 8  
ゲージ増加量 ● 空2/防5/当9  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 立、屈

しゃがみ

十手払い (HEART 1)



攻撃値 ● 8  
ビヨリ値 ● 3  
ゲージ増加量 ● 空0/防1/当2  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 立、屈

アッパー十手払い (EIGHT SIR 1)



攻撃値 ● 12  
ビヨリ値 ● 6  
ゲージ増加量 ● 空1/防3/当6  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 立、屈

サムライアッパー (MAD A MADAM 1)



攻撃値 ● 11, 9  
ビヨリ値 ● 8, 6  
ゲージ増加量 ● 空2/防8/当9  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×, ×  
                  ● 連打 ×, ×  
                  ● S C ×, ×  
ガード方向 ● 立、屈

垂直ジャンプ

下段十手払い (TO ARE 1)



攻撃値 ● 9  
ビヨリ値 ● 3  
ゲージ増加量 ● 空0/防1/当2  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 立、空

下段十手払い (CHEST OH 1)



攻撃値 ● 11  
ビヨリ値 ● 6  
ゲージ増加量 ● 空1/防3/当6  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 立、空

二十手骨筋落し (DO COIN SHOW 1)



攻撃値 ● 15  
ビヨリ値 ● 8  
ゲージ増加量 ● 空2/防5/当9  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 立、空

斜めジャンプ

下段十手払い (TO ARE 1)



攻撃値 ● 9  
ビヨリ値 ● 3  
ゲージ増加量 ● 空0/防1/当2  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 立、空

下段十手払い (CHEST OH 1)



攻撃値 ● 12  
ビヨリ値 ● 6  
ゲージ増加量 ● 空1/防3/当6  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 立、空

二十手骨筋落し (DO COIN SHOW 1)



攻撃値 ● 14  
ビヨリ値 ● 8  
ゲージ増加量 ● 空2/防5/当9  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 立、空

# 基本技

● 攻めのカナメとなる技

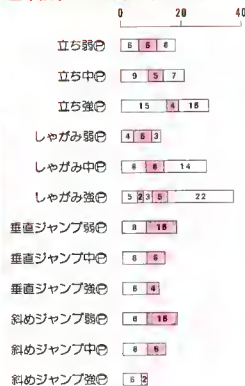
しゃがみ強キックは、食らった相手を転倒させる(攻撃の終わりぎわを当てた場合はのけぞり)だけでなく、飛び道具など、高い位置への攻撃の下をくぐって攻められるという便利な技だ。そのかわり、ガードされるとかなり大きなスキができるので、相手の動きをよく見て、ここそというときに使う必要がある。一応、遠くから出して終わりぎわを当てれば、相手との距離が開き、反撃を受けにくくできるが。

● 地上戦で使う技

立ちorしゃがみ中パンチ、立ち強キックがケンセイに使えるが、攻撃動作の遅さがネック。あくまで、相手の技をツブすための単発攻撃と考えておくべし。

相手の起き上がりに重ねるなら立ち弱キックだ。タイミングよく連打すれば連続ヒットするので、これを2発当ててからブツメツバスターか強・ジゴクスクレイブへつなげて、相手を再度ダウンさせよう。余談だが、この技はやや離れた位置で出せば、相手の足払いをツブすことができる。確実性はあまり高くないが、参考までに。

## 基本技(パンチ系)タイム・チャート



※技名の欄に書かれている英語は、ソドム自身による各技の呼称。

# 解説

## ● 対空技

もっとも有効なのは、しゃがみ強パンチを早めに出すこと。遅いと相手のジャンプ攻撃にツブされる場合が多いので気をつけよう。

しゃがみ強パンチが届かない距離では、しゃがみ中パンチで代用する。十手の先端を当てるように使えば、かなり有効だ。

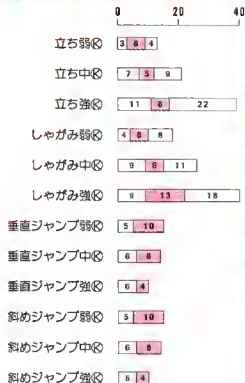
## ● 跳び込みへ使う技

ジャンプ強キックがオススメ。ソドムのジャンプ攻撃のなかではリーチの長さ、攻撃力ともにトップの性能を持つので、通常はこの技だけを使っていればOK。めり込むようにヒットしたら、しゃがみ強パンチ強・ジゴスクレイブの連続技につなげよう。

めくりを狙うときに有効なのがジャンプ弱キック。これは、跳び込む間合いによっては「見た目はめくり(裏)だが、通常の立ちガード(表)でなければ防御できない」という、ガードするのが困難な当てかたが可能なのだ。

とりあえず近づきたいときは、ジャンプ中パンチを使うのも一つの手だ。十手の先端を当てるような感じで早めに出せば、相手の対空技の大半をツブせるぞ。

## 基本技(キック系)タイム・チャート



弱キック	中キック	強キック
<b>ローキック (YEAR!)</b>  攻撃値 ● 7 ビヨリ値 ● 1 ゲージ増加量 ● 空0/防1/当2 ヒット効果 ● のけぞり キャンセル ● 必殺技 × ● 連打 × ● S/C × ガード方向 ● 立、屈	<b>ミドルキック (ALL ARE!)</b>  攻撃値 ● 10 ビヨリ値 ● 4 ゲージ増加量 ● 空1/防3/当6 ヒット効果 ● のけぞり キャンセル ● 必殺技 × ● 連打 × ● S/C × ガード方向 ● 立、屈	<b>ブローキック (IT COOL ZONE!)</b>  攻撃値 ● 12 ビヨリ値 ● 6 ゲージ増加量 ● 空2/防5/当9 ヒット効果 ● のけぞり キャンセル ● 必殺技 × ● 連打 × ● S/C × ガード方向 ● 立、屈
<b>足払い (DATE!)</b>  攻撃値 ● 7 ビヨリ値 ● 3 ゲージ増加量 ● 空0/防1/当2 ヒット効果 ● のけぞり キャンセル ● 必殺技 × ● 連打 × ● S/C × ガード方向 ● 屈	<b>足払い (CHASER!)</b>  攻撃値 ● 12 ビヨリ値 ● 6 ゲージ増加量 ● 空1/防3/当6 ヒット効果 ● のけぞり キャンセル ● 必殺技 × ● 連打 × ● S/C × ガード方向 ● 屈	<b>スライディング (BUT ON RAY!)</b>  攻撃値 ● 14、11 ビヨリ値 ● 8、8 ゲージ増加量 ● 空2/防5/当9 ヒット効果 ● 転倒、のけぞり キャンセル ● 必殺技 × ● 連打 × ● S/C × ガード方向 ● 屈
<b>ソドムキック (SAY YEAR!)</b>  攻撃値 ● 9 ビヨリ値 ● 3 ゲージ増加量 ● 空0/防1/当2 ヒット効果 ● のけぞり キャンセル ● 必殺技 × ● 連打 × ● S/C × ガード方向 ● 立、空	<b>ソドムキック (DO DART!)</b>  攻撃値 ● 11 ビヨリ値 ● 6 ゲージ増加量 ● 空1/防3/当6 ヒット効果 ● のけぞり キャンセル ● 必殺技 × ● 連打 × ● S/C × ガード方向 ● 立、空	<b>ガミカセキック (IT PARTS!)</b>  攻撃値 ● 14 ビヨリ値 ● 8 ゲージ増加量 ● 空2/防5/当9 ヒット効果 ● のけぞり キャンセル ● 必殺技 × ● 連打 × ● S/C × ガード方向 ● 立、空
<b>ソドムキック (SAY YEAR!)</b>  攻撃値 ● 9 ビヨリ値 ● 3 ゲージ増加量 ● 空0/防1/当2 ヒット効果 ● のけぞり キャンセル ● 必殺技 × ● 連打 × ● S/C × ガード方向 ● 立、空	<b>ソドムキック (DO DART!)</b>  攻撃値 ● 11 ビヨリ値 ● 6 ゲージ増加量 ● 空1/防3/当6 ヒット効果 ● のけぞり キャンセル ● 必殺技 × ● 連打 × ● S/C × ガード方向 ● 立、空	<b>ガミカセキック (IT PARTS!)</b>  攻撃値 ● 13 ビヨリ値 ● 8 ゲージ増加量 ● 空2/防5/当9 ヒット効果 ● のけぞり キャンセル ● 必殺技 × ● 連打 × ● S/C × ガード方向 ● 立、空

● 基本技(キック系)

立ち

しゃがみ

SODOM

垂直ジャンプ

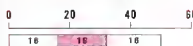
斜めジャンプ

特殊技

挑発

スタート・ボタン

おじぎする。余談だが、しゃがみガード可能だ。



攻撃値 ● 1  
ビヨリ値 ● 0  
ゲージ増加量 ● 空/防0当0  
キャンセル ● ×  
ヒット効果 ● のけぞり  
ガード方向 ● 立、屈

特殊技

後転移動起き上がり

◆◆↓+Ⓟ

後方へ転がって立ち上がる。移動距離は不均一。



攻撃値 ● —  
ビヨリ値 ● —  
ゲージ増加量 ● 0  
キャンセル ● ×  
ヒット効果 ● —  
ガード方向 ● —

特殊技

テングウォーキング

吹き飛び中に

◆◆↓+Ⓚ

十手を地面に突き立てて前進&攻撃。ガードした相手の体力をケズれる。



攻撃値 ● 6×3  
ビヨリ値 ● 5×3  
ゲージ増加量 ● 空/防7当8+1+



キャンセル ● ×  
ヒット効果 ● のけぞり  
ガード方向 ● 立、屈



通常投げ

ショウグンスルー

相手の近くで

◆or◆+中or強Ⓟ

相手をつかんで高くほうり投げる。Ⓚボタンの通常投げと技名は同じだが、性質はまったくちがう。



攻撃値 ● 19  
ビヨリ値 ● 0  
ゲージ増加量 ● 3  
攻撃回数 ● 1  
投げ間合い ● 40ドット

通常投げ

ショウグンスルー

相手の近くで

◆or◆+中or強Ⓚ

軽くほうり捨てる。攻撃値が非常に低いわりに、投げた直後にメイドノミヤゲで追いうち可能。



攻撃値 ● 3  
ビヨリ値 ● 0  
ゲージ増加量 ● 3  
攻撃回数 ● 1  
投げ間合い ● 40ドット

ⓅZEROカウンター

ガード硬直中に

◆◆↓+Ⓟ

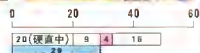
中・ジゴスクレイブの動作に変更された(前作では弱の動作)。射程距離は長い、相手がしゃがんでいるとまず当たらない。



攻撃値 ● 15  
ビヨリ値 ● 8  
ゲージ増加量 ● 0



ヒット効果 ● ダウン  
ガード方向 ● 立、屈



ⓀZEROカウンター

ガード硬直中に

◆◆↓+Ⓚ

しゃがみ強キックの動作で反撃。攻撃判定の出るまでがやや遅いかわりに攻撃後の硬直が短く、ガードされても反撃は受けにくい。



攻撃値 ● 14  
ビヨリ値 ● 8  
ゲージ増加量 ● 0



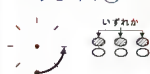
ヒット効果 ● 転倒  
ガード方向 ● 立、屈





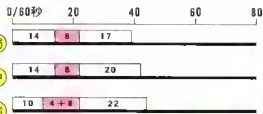
## ジゴクスクレイブ

↓ 4回 + (P)



	攻撃値	ビヨリ値	ゲージ増加量	MAX ヒット	MAX ゲズリ	ヒット効果	ガード方向
弱	11	8	空7/防8/当9	1	1	のげぞり	立、屈
中	14	10	空7/防8/当9	1	1	のげぞり	
強	16, 10	9, 6	空7/防8+1/当9	1	2	ダウン	

前方へ踏み込みつつ十手を振る。弱で出したときのヒット数が1発に減ったのが、前作との大きな違い。ケンセイには移動距離が短くスキの少ない弱を、連続技には食らった相手がダウンする強を使うのが基本だ。



弱



中



強

	攻撃値	ビヨリ値	ゲージ増加量	攻撃回数	投げ間合い	ガード方向
弱	19	0	空5/当20	1	(着地点から)92ドット	-
中	22	0	空5/当20	1	(着地点から)84ドット	
強	25	0	空5/当20	1	(着地点から)80ドット	

小さくジャンプして、着地と同時に投げ間合いにいた相手をつかんで跳び上がり、地面へたさつける。前作より投げ間合いが大幅にせまくなったほか、つかみ判定が出るまでにかかる時間もやや長くなった。



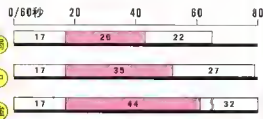
## ブツメツバスター

レバー1回転 + (P)



	攻撃値	ビヨリ値	ゲージ増加量	MAX ヒット	MAX ゲズリ	ヒット効果	ガード方向
弱	6+4×4	1+0×4	空8/防14/当20	5	1	燃焼ダウン	立、屈
中	6+4×5	1+0×5	空8/防14/当20	6	1	燃焼ダウン	
強	6+4×5	1+0×6	空8/防14/当20	7	1	燃焼ダウン	

十手を構えて突進、食らった相手を地面にこすりつけて燃やしてしまう。十手の攻撃判定は広く、相手のしゃがみキックにさえ当てられる。弱中強の順で突進距離が伸びるが、そのぶん八足したときのスキも増える。



## ダイキョウバーニング

レバー1回転 + (K)



## シラハキャッチ

→●●●+Ⓚ



つかみポーズをとり、相手の「しゃがみガード不能の基本技&特殊技（ジャンプ攻撃含む）」を受けとめてほうり投げる、受け返し技。地上のしゃがみガード不能技ならば確実につかめるが、ジャンプ攻撃には弱く、まず一方的につぶされてしまう。狙えるのはめくり気味のジャンプ攻撃に対してくらいだ。



◀ガイのジャンプ●+中  
②など、攻撃判定がトガっていない技ならなんと  
つかめる

	攻撃値	ビヨリ値	ゲージ増加量	MAX ヒット	MAX ケスリ	ヒット効果	ガード方向
弱	11	0	空4/当10	1	—	ダウン	—
中	12	0	空4/当10	1	—	ダウン	
強	13	0	空4/当10	1	—	ダウン	



①つかみ判定出現

(※つかみ判定の大きなワクは地上のしゃがみガード不能技に、小さなワクはジャンプ攻撃に対するもの)

## スーパーコンボ

### テンチュウサツ

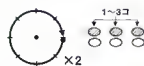
レバー2回転+

Ⓚ×1~3同時

(イージーパーコンボ:

中Ⓚ+中Ⓚ同時、

または強Ⓚ+強Ⓚ同時)

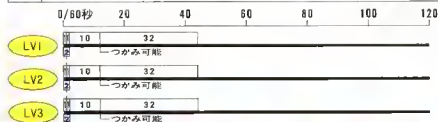


小さくジャンプして、着地と同時に投げ間合い内にいる相手をつかみ、地面へ2回たたきつける (LV3なら、そのあと地面を引きずり、相手を燃やしてしまう)。投げ間合いは前作のままの広さで、画面中央から画面端

にいる相手を捕まえることができる。

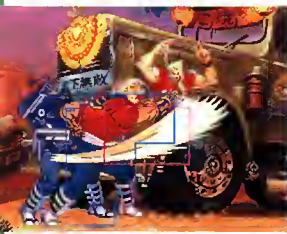
**LEVELごとのちがひ**。全身無敵の時間は、どのLVも暗転直後まで。自分が起き上がる時に入力して、重ねられた攻撃をかわすくらいしか、無敵時間の利用価値はない。

	攻撃値	ビヨリ値	攻撃回数	投げ間合い	ガード方向
LV1	16+20	0	2	(着地点から)128ドット	—
LV2	20+28	0	2	(着地点から)128ドット	
LV3	24+26+26	0	3	(着地点から)128ドット	



◎画面暗転

◎LV3のみの攻撃



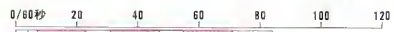
ジゴクスクレイブの動作を、3回連発する(LV3は、そのあとジャンプ攻撃も追加)。攻撃動作は前作と変わっていないが、攻撃値や無敵時間はかなり減らされている。

**LEVEL1**ことのちがい 全身無敵の時間は、LV1だと攻撃判定が出る瞬間までしかないが、LV2が3なら攻撃判定が出た直後まで持続する。ケズリ狙いならばLV1、カウンター狙いならLV2か3を使うといい。ただし攻撃値は低めなので、テンチュウサツのような大ダメージは期待しないほうがいい。

**スーパーコンボ**  
**メイドノミヤゲ**  
 ↓↓↓↓↓↓+  
 (P)×1~3同時  
 (イージースーパーコンボ:  
 弱②+弱⑧同時)



	攻撃値	ビヨリ値	MAXヒット	MAXケズリ	ヒット効果	ガード方向
LV1	13+11+8	1×3	3(空中連続ヒットあり)	3	のげぞり(最後のみダワン)	立、屈 (LV3の最後のみ立、屈、空)
LV2	15+8+9+5+5+4	0×3+1×3	6(空中連続ヒットあり)	6	のげぞり(最後のみダワン)	
LV3	13+10+11+5+5+4+14	0×4+1×3	7(空中連続ヒットあり)	7	のげぞり(途中からダワン)	

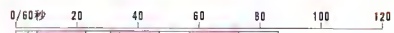


**LEVEL 1**

ジゴクスクレイブを弱→弱→中と3連発する。攻撃の先端を当てるように出すと、攻撃の当たるタイミングがわかりにくい(=ZEROカウンターで返されにくい)ので、ケズリ技として使える。



①画面暗転 ②攻撃出現&無敵終了



**LEVEL 2**

ジゴクスクレイブの動作が弱→中→強の3連発になる。1回の攻撃動作で2ヒットするが、相手はかなり接近していないとヒット数が減ってしまう。6ヒットしても、与えるダメージは低めだ。



①攻撃判定出現



**LEVEL 3**

LV2と同じ動作で相手を吹き飛ばしたあと、ジャンプ攻撃を追加して地面にたたきつける。相手がしゃがみガードしていると最後の攻撃が空振るため、相手に反撃のチャンスを与えてしまう。



①ジャンプ動作終了後

# ナッシュ

偽りの正義に鉄槌をくだせ！ 単身巨悪に挑むクール・ソルジャー



## サマーソルトジャスティス

NASH

ライトバタースン空軍基地の一区画……そこには軍専用の訓練施設がある。今日もナッシュ中尉の指導のもと、新兵たちがマーシャルアーツのコーチを受けていた。

「……まだまだ！ もっと高く、力強くだ！」  
屈強な体を持つ新兵たちの動きはしなやかで、遜色なくトレーニングをこなしていたが、「獄り」を指導する段になり、ナッシュのコーチは激しさを増してきた。

新兵たちの、必要十分な的確さと破壊力を持つ「獄り」に対し、さらに上のレベルを求めるナッシュ。彼らの目に疑問の色が見えはじめた。

「どうした？ そこまでなくても十分、という顔だな。ようし、手本を見せてやる！」

ナッシュは両手をうしろに結ばせ、片ヒザをついてしゃがんだ。

「遠慮はいらない。2人同時に私を攻撃しろ！」

そんな状態からどう反撃するというのか？

新兵2人がとまどいながらもナッシュに飛びかかる。

直後、鋭い風切り音と共に、2人は後方に吹っ飛ばされた。

サマーソルトキック……後方回転獄りを、なんの予備動作もできない体勢から連続2回、放ったのだ。

ナッシュは悠然と立ち上がり、倒れた新兵に手を貸した。

新兵たちは驚き、あらためて米空軍兵士として一流になるために越えねばならないハードルの高さを実感した。

「基本能力を高めて、はじめてこのようなことができる。わが軍の隊員ならば、この程度の基本はマスターしてほしいものだ」

①×1カラー



②×2~3カラー



③オートマッチック・カラー



④×1カラー



⑤×2~3カラー



⑥オートマッチック・カラー



身長●186cm  
 体重●84kg  
 3サイズ●B123・W81・H87  
 血液型●AB型

NASH



STAGE

## デトロイトハイウェイ

U.S.A.

大都会にて建造中の高架道路上で闘う。あいか  
 わらず、目立つ場所でのストリートファイトが好  
 きなようだ。スタート時に道路のスキ間からハリ  
 アー戦闘機が浮上するが、それはナッシュ（米空  
 軍）の支援機なのか、それとも……。



立ち

弱パンチ

ジャブ



攻撃値 ● 5  
ビヨリ値 ● 3  
ゲージ増加量 ● 空0/防1/当2  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 × ×  
S C ×  
ガード方向 ● 立、屈

中パンチ

アッパー



攻撃値 ● 9,7  
ビヨリ値 ● 6,6  
ゲージ増加量 ● 空1/防3/当6  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 × ×  
S C ×  
ガード方向 ● 立、屈

強パンチ

ストレート



攻撃値 ● 14  
ビヨリ値 ● 8  
ゲージ増加量 ● 空2/防5/当9  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 × ×  
S C ×  
ガード方向 ● 立、屈

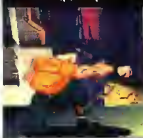
しゃがみ

ジャブ



攻撃値 ● 5  
ビヨリ値 ● 3  
ゲージ増加量 ● 空0/防1/当2  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 × ×  
S C ×  
ガード方向 ● 立、屈

ストレート



攻撃値 ● 9  
ビヨリ値 ● 6  
ゲージ増加量 ● 空1/防3/当6  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 × ×  
S C ×  
ガード方向 ● 立、屈

リフトアッパー



攻撃値 ● 13  
ビヨリ値 ● 8  
ゲージ増加量 ● 空2/防5/当9  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 × ×  
S C ×  
ガード方向 ● 立、屈

垂直ジャンプ

ストレート



攻撃値 ● 7  
ビヨリ値 ● 3  
ゲージ増加量 ● 空0/防1/当2  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 × ×  
S C ×  
ガード方向 ● 立、空

ジャンプチョップ



攻撃値 ● 10  
ビヨリ値 ● 6  
ゲージ増加量 ● 空1/防3/当6  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 × ×  
S C ×  
ガード方向 ● 立、空

ジャンプチョップ



攻撃値 ● 11  
ビヨリ値 ● 8  
ゲージ増加量 ● 空2/防5/当9  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 × ×  
S C ×  
ガード方向 ● 立、空

斜めジャンプ

ストレート



攻撃値 ● 7  
ビヨリ値 ● 3  
ゲージ増加量 ● 空0/防1/当2  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 × ×  
S C ×  
ガード方向 ● 立、空

ジャンプチョップ



攻撃値 ● 10  
ビヨリ値 ● 6  
ゲージ増加量 ● 空1/防3/当6  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 × ×  
S C ×  
ガード方向 ● 立、空

ジャンプチョップ



攻撃値 ● 11  
ビヨリ値 ● 8  
ゲージ増加量 ● 空2/防5/当9  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 × ×  
S C ×  
ガード方向 ● 立、空

基本技

●攻めのカナメとなる技

地上にいる相手には、しゃがみ中キックを多用することになる。リーチが長いわりにスキが小さめなので、相手をケンセイするのにベスト。これで相手の動きを止めつつ、ソニックブームをおりませで闘っていくのだ。

●地上・戦で使う技

リーチが長く、相手を転ばせることのできるしゃがみ強キックが有効。ただし、攻撃後のスキが大きいの、的確に相手にヒットさせないと反撃を受ける場合も。最低でも空振りには避けるように。

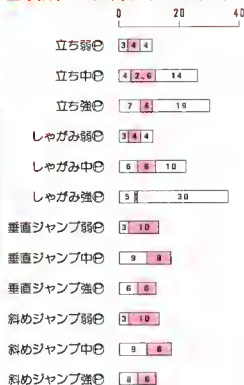
接近戦ではおもに、連打の効くしゃがみ弱パンチから攻撃を組み立てる。ヒットしたら、キャンセルをかけてサマーソルトシェル、あるいは強・ソニックブームを出せば、連続技も成立するぞ。

もちろん、前述の「しゃがみ中キックで相手をケンセイする」という行動も混ぜていくべし。

●対空技

弱・サマーソルトシェルに勝る対空技はないが、当然ながら、タメが必要。タメができていないときは、立ち中キックで迎撃しよう。弱・サマーソルトシェルが空

基本技(パンチ系)タイム・チャート



## 解説

振りそうな、遠距離からの跳び込みに対しても効果的だ。

ほかには、見た目以上に強い立ち中パンチが使える。しゃがみ強パンチと立ち強キックは、立ち中キックよりも威力が大きいが、攻撃判定が小さいのでイマイチ。

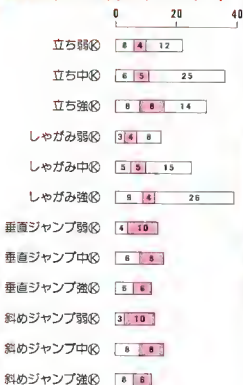
ペガのヘッドブレスなど、すばやいジャンプ攻撃に対応する場合はジャンプ強パンチ。相手の攻撃より先に出しておく感じで使うといい。レバーを▲に入れたつ出せば、相手の位置しだいで空中投げになることもある。

## ●跳び込みに使う技

ジャンプ強キックが、リーチ、攻撃力ともに申し分ない。遠くから跳び込んでいくときは迷わずコレだ。近くから跳んだ場合は、着地時に相手と密着していれば、そのまましゃがみ弱パンチ→しゃがみ弱キック→中・サマーソルトシェルの連続技に持ち込める。

相手の起き上がり時に間合いが近いときは、ジャンプ中キックでめくりを狙っていく。強キックとちがって、確実に相手の近くに着地できるのが強みだ。こちらの跳び込みをくくって、投げなどで反撃してくる相手にも有効。

## 基本技(キック系)タイム・チャート



## 弱キック



ローキック

攻撃値 ● 6  
ビヨリ値 ● 3  
ゲージ増加量 ● 空0/防1/当2  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ○  
ガード方向 ● 立、屈



キック

攻撃値 ● 5  
ビヨリ値 ● 3  
ゲージ増加量 ● 空0/防1/当2  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ○  
ガード方向 ● 屈



ハイキック

攻撃値 ● 7  
ビヨリ値 ● 3  
ゲージ増加量 ● 空0/防1/当2  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 立、空



ニーキック

攻撃値 ● 7  
ビヨリ値 ● 3  
ゲージ増加量 ● 空0/防1/当2  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 立、空

## 中キック



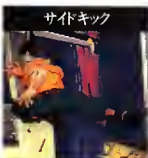
ハイキック

攻撃値 ● 10  
ビヨリ値 ● 6  
ゲージ増加量 ● 空1/防3/当6  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ○  
ガード方向 ● 立、屈



ミドルレンジキック

攻撃値 ● 9  
ビヨリ値 ● 1  
ゲージ増加量 ● 空1/防3/当6  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 屈



サイドキック

攻撃値 ● 10  
ビヨリ値 ● 6  
ゲージ増加量 ● 空1/防3/当6  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 立、空



サイドキック

攻撃値 ● 10  
ビヨリ値 ● 6  
ゲージ増加量 ● 空1/防3/当6  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 立、空

## 強キック



アンチ・エアキック

攻撃値 ● 14、13  
ビヨリ値 ● 8、8  
ゲージ増加量 ● 空2/防5/当9  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ○、×  
ガード方向 ● 立、屈



ミドルレンジキック

攻撃値 ● 12  
ビヨリ値 ● 8  
ゲージ増加量 ● 空2/防5/当9  
ヒット効果 ● 転倒  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 屈



アンチ・グランドキック

攻撃値 ● 11  
ビヨリ値 ● 8  
ゲージ増加量 ● 空2/防5/当9  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 立、空



アンチ・グランドキック

攻撃値 ● 11  
ビヨリ値 ● 8  
ゲージ増加量 ● 空2/防5/当9  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 立、空

特殊技

ジャンピングソバット

◀or▶+中(K)

小さく跳ねて横蹴り。相手の硬直時間が短く、一瞬のスキを与えてしまう。なるべく遠くから当てよう。



攻撃値 ● 9  
ビヨリ値 ● 6  
ゲージ増加量 ● 空1/防3/当6



キャンセル ● X  
ヒット効果 ● のけぞり  
ガード方向 ● 立、空



特殊技

ステップキック

◀or▶+強(K)

動作は遅いが、ダメージつつ出せるのは大きい。



攻撃値 ● 10  
ビヨリ値 ● 8  
ゲージ増加量 ● 空2/防5/当9  
キャンセル ● X  
ヒット効果 ● のけぞり  
ガード方向 ● 立、屈



特殊技

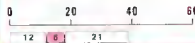
スピニングバックナックル

▶+強(P)

大振りの裏拳。しゃがまれるとまず当たらない。



攻撃値 ● 12  
ビヨリ値 ● 10  
ゲージ増加量 ● 空2/防5/当8  
キャンセル ● X  
ヒット効果 ● のけぞり  
ガード方向 ● 立、屈



通常投げ

ドラゴンスープレックス

相手の近くで

◀or▶+中or強(P)

相手をつかぎ上げて、後頭部から地面へたたきつける。とりあえず、間合いを広げることができる。



攻撃値 ● 18  
ビヨリ値 ● 0  
ゲージ増加量 ● 3  
攻撃回数 ● 1  
投げ間合い ● 40ドット

通常投げ(つかみ技)

ニーガトリング

相手の近くで

◀or▶+中or強(K)

レバー回転+ボタン連打で攻撃回数が増加。投げに失敗するとコマンドの関係上、特殊技が暴発する。



攻撃値 ● 10+発につき1  
ビヨリ値 ● 0  
ゲージ増加量 ● 3  
攻撃回数 ● 4~12  
投げ間合い ● 40ドット

空中投げ

フライングバスタードロップ

お互い空中&相手の近くで  
會以外+中or強(P)

相手をつかいて落下、着地の衝撃でダメージを与える。通常の空中投げより、投げ間合いが上寄りだ。



攻撃値 ● 18  
ビヨリ値 ● 0  
ゲージ増加量 ● 6  
攻撃回数 ● 1  
投げ間合い ● 距離64ドット、高さ8~+24

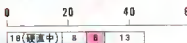
PZEROカウンター

ガード硬直中に▶+強(P)

スピニングバックナックルと同じ動作で反撃。攻撃後のスキは少ないが、しゃがまれると空振る。



攻撃値 ● 14  
ビヨリ値 ● 8  
ゲージ増加量 ● 0  
ヒット効果 ● ダウン  
ガード方向 ● 立、屈



KZEROカウンター

ガード硬直中に

▶+強(K)

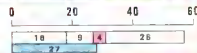
しゃがみ強キックの動作で反撃。食らった相手の吹き飛びは小さく、すぐ近くにダウンする。ガードされると相手が先に動ける。



攻撃値 ● 11  
ビヨリ値 ● 8  
ゲージ増加量 ● 0



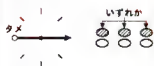
ヒット効果 ● ダウン  
ガード方向 ● 立、屈





## ソニックブーム

■タメ時+Ⓟ



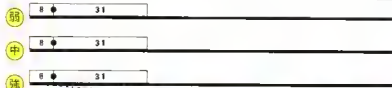
◀前作では、中のみ攻撃後のスキが少なかったが、本作では弱中強すべて同じになった



すばやく右腕を振るい、前方へ真空の刃を飛ばす。スキの少なさは飛び道具を撃つ必殺技のなかでピカイチだが、そのかわり弾の攻撃判定は小さく、威力も低めに設定されている。弱中強のちがいは、弾の速度と威力のみ。動作のスキはどれで入力しても変わらず、タメ時間も1秒均一だ。

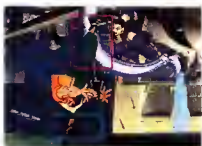
	攻撃値	ビヨリ値	ゲージ増加量	MAX ヒット	MAX ケズリ	ヒット効果	ガード方向
弱	11	↓	空5/防6/当8	1	1	のけぞり	立、屈、空
中	12	↓	空5/防6/当8	1	1	のけぞり	
強	13	↓	空5/防6/当8	1	1	のけぞり	

0/80秒 20 40 60 80 100 120



①弾発射

カートを振り上げて宙返りする。攻撃が出た瞬間のみ、空中ガード不能。弱は見た目より上に、中と強は下に攻撃判定があるので、それぞれ用途も変わる（おもに弱は対空技、中は足払いをツブすのに使う）。全身無敵の時間は弱中強どれも攻撃判定が出る瞬間までだが、弱のみ直後に上半身無敵もある。



◀弱の攻撃判定が出た瞬間、食らい判定が小さく、空中ガード不能で、攻撃範囲もまさに対空向き

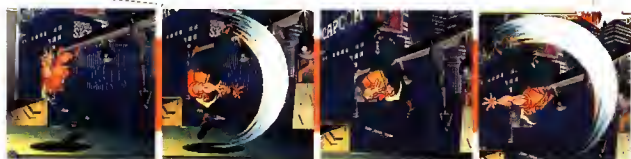
## サマーソルトシェル

■タメ時+Ⓚ



	攻撃値	ビヨリ値	ゲージ増加量	MAX ヒット	MAX ケズリ	ヒット効果	ガード方向
弱	17	8	空9/防12/当16	1	1	ダウン	立、屈、空 (攻撃が出た瞬間のみ立、屈)
中	18	10	空9/防12/当16	1	1	ダウン	
強	17+6.5	6+6	空9/防12+3/当16+7	2	3	のけぞり+ダウン	

0/80秒 20 40 60 80 100 120

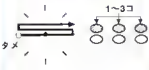


①攻撃判定出現

スーパーコンボ

ソニックブレイク

◆タメ◆◆◆+  
 (P)×1~3同時  
 (イージースーパーコンボ:  
 弱(P)+弱(K)同時)  
 ※(P)追加入力で  
 攻撃回数が増加



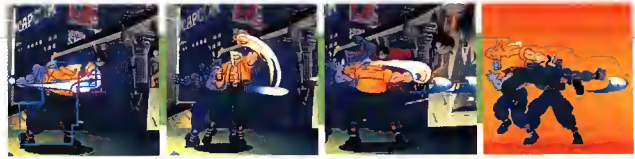
コマンド入力後、(P)を追加入力することでソニックブームを最大2~4発連射できる。追加入力の受付時間は長めで(タイムチャート参照)、すばやく連射することも遅らせて撃つことも可能だ。弾は発射してから0.1秒

間だけ、空中ガード不能になっている。  
**LEVELこのちが!** 最大発射数は表を参照。全身無敵の時間は、LV1だと発射の瞬間までだが、LV2は発射直後まで、LV3なら追加入力の受付開始まで持続する。

	攻撃値	ビヨリ値	MAXヒット	MAXケズリ	ヒット効果	ガード方向
LV1	1発につき17	1発につき1	2	2	のけぞり	立、屈、空 (空射の瞬間のみ立)
LV2	1発につき15	1発につき1	3	3	のけぞり	
LV3	1発につき16	1発につき1	4	4	のけぞり	

	0/60秒	20	40	60	80	0/60秒	20	40	60		
1発目(全LV共通)	4   4◆	37(追加入力受付)	24			3発目(LV2)	8   ◆	27			
2発目(LV1)	10   ◆	31(追加入力受付)			3発目(LV3)		8   ◆	23(追加入力受付)	24		
2発目(LV2&3)	10   ◆	30(追加入力受付)	27			4発目(LV3)	12   ◆	32			



スーパーコンボ

サマーソルト  
ジャスティス

◆タメ◆◆◆+  
 (K)×1~3同時  
 (イージースーパーコンボ:  
 強(P)+強(K)同時)



地をはうサマーソルト1~2発→宙に舞い上がるサマーソルトと連続でくり出す。一見対空技だが、むしろ足払いに対して効果的。ただし、相手との距離が離れすぎていると、2回転目以降をガードされる場合もある。

**LEVELこのちが!** LV1の無敵時間は攻撃判定が出る瞬間に終わってしまいが、最後に跳ぶ高さがLV2や3より極端に低く、攻撃の先端を当てれば、ガードされてもダメージを受けにくい(気休めではあるが)。

	攻撃値	ビヨリ値	MAXヒット	MAXケズリ	ヒット効果	ガード方向
LV1	8+5+3+7+3+3	0×3+1×3	6(空中連続ヒットあり)	6	のけぞり(最後のみダウン)	立、屈
LV2	11+8+4+10+4+4	0×3+1×3	6(空中連続ヒットあり)	6	のけぞり(最後のみダウン)	
LV3	13+8+8+12+7+4+10+3+3	0×6+1×3	9(空中連続ヒットあり)	9	のけぞり(最後のみダウン)	

	0/60秒	20	40	60	80	100	120
LV1	5   4	14	16	14	21	19	
LV2	5   4	14	16	14	36	19	
LV3	5   4	14	18	14	16	14	36



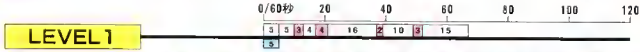
①画面暗転 ②攻撃判定出現



前進しながら連続攻撃をくり出す。無敵時間は、どのLVも画面の暗転が終わるまでしか持続しないので、相手の攻撃をスカシつつのカウンター、というのは困難。ただし、1発目の攻撃判定は意外に大きく、相手の足払いがギリギリ届かない距離で出せば、足払いの外から蹴りをヒットさせることができる。  
**LEVEL1**このちがひ！ 上のLVほど、最後の1発を出したあとの硬直時間が長くなる。相手を固めて体力をケズっていくなら、LV1をこまめに使うのが有効だ。

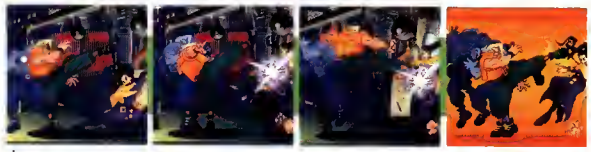
**スーパーコンボ**  
**クロスファイアブリッツ**  
 ◀タメ▶▶▶+  
 (K)×1~3同時  
 (イージースーパーコンボ:  
 中②+中⑧同時)

	攻撃値	ビヨリ値	MAXヒット	MAXケズリ	ヒット効果	ガード方向
LV1	10+8+6+6	0	4(空中連続ヒットあり)	4	のけぞり(最後のみダブ)	立、屈
LV2	10+8+6+6+9	0+0+1×3	5(空中連続ヒットあり)	5	のけぞり(最後のみダブ)	
LV3	15+12+7+7+9+12	0×4+1×2	6(空中連続ヒットあり)	6	のけぞり(最後のみダブ)	

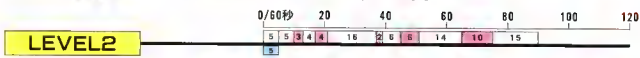


**LEVEL1**

蹴り技を4発くり出す。攻撃後のスキが少なく、ガードされてもこちらが先に動けるため、ZEROカウンター以外の反撃は恐くない。単独で使うなら、相手の起き上がりに重ねるのが一番無難。



パターンA

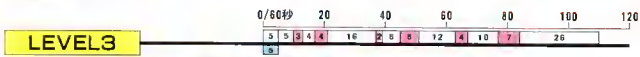


**LEVEL2**

3発目まではLV1と同じで、そのあとジャンプキック→裏拳とくり出す。ガードされると、相手のほうが一瞬早く動けてしまう。これを出すくらいならLV1を2連発したほうが効果的だろう。



パターンA



**LEVEL3**

LV2の動作にアップパーを追加する。ガードされたときのスキはさらに大きくなってしまいが、攻撃の先端を当てていけば最後に間合いが離れるので、スーパーコンボ以外の反撃はまず受けない。



LEVEL2動作後

# ローズ

使命にしたがい闇の力を封じよ  
謎多き「ソウルパワー」の使い手



## ソウルイリュージョン

### ROSE

イタリア北西部、ジェノバ—  
古い石造りの町並み。迷路のごとき狭い路地を進む、黒ずくめの男が数人。

彼らの風体はまざれもなくマフィアのそれである。

「……ここだ。裏を固めろノ」  
目的の「館」をようやく見つけ、リーダーらしき人物が命令した。

「館」——この港町の者なら、一度ならず耳にしたことのある、絶世の美女が住むという古い店のことである。

扉を乱暴に開け、なだれこむ男たち。薄暗い部屋に不思議な香りが漂う。

正面に豪華なテーブル・クロスを敷いた低いテーブルがあり、銀製の燭台が左右に2つ並んでいる。腰掛けていた「館」の主、ローズが顔をあげた。

「何の御用かしら？」

「あんた、3日前にうちのボスに会ったそうだな？」

「……ええ、この店の前を通りかかったかね。あまりに不吉な未来が見えたので、ご忠告させていただいたわ」

「あの晩、ボスは大事な商談があった。あんたはそれをやめろと言ったらしいが、あの取り引きは2年前からの計画……止めるわけにはいかなかったんだよ」

男の話によると、取り引き場所に指定されたレストランの席が爆破され、ボスは間一髪直撃を避けたものの、全身に裂傷を負ったという。

「あんたは、ヤツらと通じていたな？ でなければ知っているはずがない。俺たちをコケにするやつは、消えてもらうぜノ」

逆恨みもはなはだしいが、これがメンツというものの厄介なところだろう。

男は拳銃を取り出し、撃鉄を起こした。同時に、裏口から侵入していた彼の仲間がローズの背後に現れ、銃口を向ける。

「私は運命を語っただけ。あなたたちには、言ってもムダのようね」

立ち上がるローズ。一瞬、ロウソクの炎がまぶしく燃え上がったかと思うと、ローズの姿が消えた。

「ど、どうなってやるか!?」すくさま、男たち一人一人の背後にローズの姿が現れた。彼らは言葉を失い、武器を取り落とす。

幾人ものローズが、口々に告げた。

「帰りなさい……ここはあなたたちのくる場所ではないわ」

①×1カラー



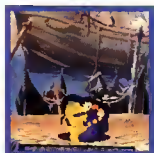
②×2～3カラー



③オートマチック・カラー



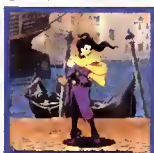
④×1カラー



⑤×2～3カラー



⑥オートマチック・カラー



身長●178cm  
 体重●54kg  
 3サイズ●B96・W57・H86  
 血液型●♀型



STAGE

ジェノバの港

ITALY

ローズのイメージに合った優雅な街並み。人の  
 気配がしないのは、ソウルパワーの存在を隠すた  
 めに、彼女が人の出入りしそうな場所を選ん  
 だのか、それとも特殊な力で他人には見えないよ  
 うな何かをほどこしているからなのか？



立ち

弱パンチ

パンチ



攻撃値 ● 5(4)  
ビヨリ値 ● 3  
ゲージ増加量 ● 空0/防1/当2  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ○  
● 連打 ○  
● S C ○  
ガード方向 ● 立、屈

中パンチ

ソウルパンチ



攻撃値 ● 11(9)  
ビヨリ値 ● 6  
ゲージ増加量 ● 空1/防3/当6  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ○  
● 連打 ○  
● S C ○  
ガード方向 ● 立、屈

強パンチ

ソウルウインド



攻撃値 ● 13(8)  
ビヨリ値 ● 8  
ゲージ増加量 ● 空2/防5/当9  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ○  
● 連打 ○  
● S C ○  
ガード方向 ● 立、屈

しゃがみ

パンチ



攻撃値 ● 5(4)  
ビヨリ値 ● 3  
ゲージ増加量 ● 空0/防1/当2  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ○  
● 連打 ○  
● S C ○  
ガード方向 ● 立※、屈

ソウルパンチ



攻撃値 ● 10(8)  
ビヨリ値 ● 6  
ゲージ増加量 ● 空1/防3/当6  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ○  
● 連打 ○  
● S C ○  
ガード方向 ● 立※、屈

ソウルリフト



攻撃値 ● 13、11(12、10)  
ビヨリ値 ● 8、6  
ゲージ増加量 ● 空2/防5/当9  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ○  
● 連打 ○  
● S C ○  
ガード方向 ● 立、屈

垂直ジャンプ

チョップ



攻撃値 ● 9(6)  
ビヨリ値 ● 3  
ゲージ増加量 ● 空0/防1/当2  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ○  
● 連打 ○  
● S C ○  
ガード方向 ● 立、空

ソウルチョップ



攻撃値 ● 10(7)  
ビヨリ値 ● 6  
ゲージ増加量 ● 空1/防3/当6  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
● 連打 ×  
● S C ×  
ガード方向 ● 立、空

ソウルプレゼント



攻撃値 ● 11(7)  
ビヨリ値 ● 8  
ゲージ増加量 ● 空2/防5/当9  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
● 連打 ×  
● S C ×  
ガード方向 ● 立、空

斜めジャンプ

チョップ



攻撃値 ● 9(6)  
ビヨリ値 ● 3  
ゲージ増加量 ● 空0/防1/当2  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
● 連打 ×  
● S C ×  
ガード方向 ● 立、空

ソウルチョップ



攻撃値 ● 10(7)  
ビヨリ値 ● 6  
ゲージ増加量 ● 空1/防3/当6  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
● 連打 ×  
● S C ×  
ガード方向 ● 立、空

ソウルプレゼント



攻撃値 ● 10(6)  
ビヨリ値 ● 6  
ゲージ増加量 ● 空2/防5/当9  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
● 連打 ×  
● S C ×  
ガード方向 ● 立、空

基本技

● 攻めのカナメとなる技

しゃがみ強パンチは、攻撃がすぐ出るためジャンプ攻撃からつなぎやすい。また、腕が伸びきる前なら必殺技キャンセル可能で、さまざまな必殺技へつなげられる。伸びきった状態はスーパーコンボでのみキャンセル可能だ。

リーチが長いしゃがみ中キックも、必殺技キャンセル可能。連続技なら弱・ソウルスパイラル、ケズリなら強・ソウルスパークといった感じで、出す技を選択せよ。

● 地上戦で使う技

しゃがみ中パンチは、しゃがみ弱パンチやZEROカウンターからつながり、キャンセルをかけて弱・ソウルスパイラルを出せば連続技になる。また、間合いや相手によっては立ちガード不能技になるぞ。連打がきき、ケンセイに最適のしゃがみ弱パンチも、同様の条件で立ちガード不能になる。

立ち中キックは見た目どおり、足払いをかわしつつ相手を攻撃できる。ただし、攻撃後にスキがあるので、つねに必殺技でキャンセルする習慣をつけておこう。しゃがみ強キックは必殺技キャンセルができなくなったが、相手

基本技(パンチ系)タイム・チャート

	0	20	40
立ち弱◎	[ 4   4   4 ]		
立ち中◎	[ 6   5   8 ]		
立ち強◎	[ 8   0   16 ]		
しゃがみ弱◎	[ 3   4   4 ]		
しゃがみ中◎	[ 4   7   8 ]		
しゃがみ強◎	[ 4   4   8   12 ]		
垂直ジャンプ弱◎	[ 4   10 ]		
垂直ジャンプ中◎	[ 6   8 ]		
垂直ジャンプ強◎	[ 8   4 ]		
斜めジャンプ弱◎	[ 4   10 ]		
斜めジャンプ中◎	[ 6   8 ]		
斜めジャンプ強◎	[ 7   4 ]		

※ ( ) 内の数値は、ソウルイリュージョン使用時における分身のもの。分身のビヨリ値は0で、立、屈、空すべてのガードが可能。なお、使用中はゲージ増加値が0になる(攻撃を出してもゲージが増えない)。

# 解説

がスキのある攻撃を空振りしたときの反撃手段に有効だ。

## ● 対空技

伸びきった状態のしゃがみ強パンチが強い（リュウや春麗にはツブされやすい）。LV1オーラソウルスルーでキャンセルし、追加ダメージを与えることも可能。

立ち強キックはリーチが長く、中間距離で跳ぼうとしている相手に効果を発揮する。しゃがんだ相手には空振りやすいので注意。

空中戦を挑むなら、ジャンプ中キックor強キック。垂直ジャンプから出して、先端を当てよう。

## ● 跳び込みに使う技

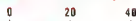
通常はジャンプ強パンチ。対空技でツブされることが多いときはジャンプ弱キックで対処する。

ジャンプ中キックはめくりが狙いやすい。ヒット時はしゃがみ弱パンチからの連続技をキメよう。

## ● 意外な使用法がある技

ジャンプ直後の弱キックは、しゃがんでいる相手にもヒットするため、しゃがみガード不能技として使っていく。ただし、ソウルイリュージョン使用時はジャンプ攻撃が中攻撃に統一されるので、P.289の方法を活用しよう。

## 基本技(キック系)タイム・チャート



立ち弱◎ 0 4 9

立ち中◎ 7 6 16

立ち強◎ 8 6 21

しゃがみ弱◎ 3 4 4

しゃがみ中◎ 6 6 10

しゃがみ強◎ 8 4 24

垂直ジャンプ弱◎ 4 10

垂直ジャンプ中◎ 4 8

垂直ジャンプ強◎ 6 4

斜めジャンプ弱◎ 4 10

斜めジャンプ中◎ 5 8

斜めジャンプ強◎ 8 8

## 弱キック

### ローキック



攻撃値 ● 8(6)  
ビヨリ値 ● 3  
ゲージ増加量 ● 空0/防1/当2  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 立、屈

### キック



攻撃値 ● 5(4)  
ビヨリ値 ● 3  
ゲージ増加量 ● 空0/防1/当2  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 屈

### ジャンピングキック



攻撃値 ● 10(6)  
ビヨリ値 ● 3  
ゲージ増加量 ● 空0/防1/当2  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 立、空

### ジャンピングキック



攻撃値 ● 7(4)  
ビヨリ値 ● 3  
ゲージ増加量 ● 空0/防1/当2  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 立、空

## 中キック

### ソウルサイドキック



攻撃値 ● 9(7)  
ビヨリ値 ● 6  
ゲージ増加量 ● 空1/防3/当6  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 立、屈

### スライドキック



攻撃値 ● 9(7)  
ビヨリ値 ● 3  
ゲージ増加量 ● 空1/防3/当6  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 屈

### ジャンピングサイドキック



攻撃値 ● 11(8)  
ビヨリ値 ● 6  
ゲージ増加量 ● 空1/防3/当6  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 立、空

### ジャンピングサイドキック



攻撃値 ● 9(6)  
ビヨリ値 ● 6  
ゲージ増加量 ● 空1/防3/当6  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 立、空

## 強キック

### ソウルカルカーニョ



攻撃値 ● 15、12(8、8)  
ビヨリ値 ● 8、8  
ゲージ増加量 ● 空2/防5/当9  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 立、屈

### ラウンドローズ



攻撃値 ● 13(9)  
ビヨリ値 ● 6  
ゲージ増加量 ● 空2/防5/当9  
ヒット効果 ● 転倒  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 屈

### ローズヘイン



攻撃値 ● 13(10)  
ビヨリ値 ● 8  
ゲージ増加量 ● 空2/防5/当9  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 立、空

### ローズヘイン



攻撃値 ● 12(7)  
ビヨリ値 ● 8  
ゲージ増加量 ● 空2/防5/当9  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 立、空

特殊技

## スライディング

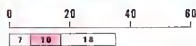
◆+中(K)

前方へスベリ込む。止まるときにスギがあるが、速くから出して攻撃の終わりをわざと当てることで軽減できる。ソウルイリュージョンと併用するとより確実。



攻撃値 ● 9(4)  
ビヨリ値 ● 3(0)  
ゲージ増加量 ● 空1/防3/当6

キャンセル ● ×  
ヒット効果 ● のけぞり  
ガード方向 ● 屈



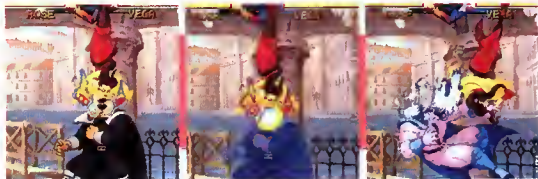
通常投げ

## ソウルドレイン

相手の近くで

◀or▶+中or強(P)

相手の頭上へ乗り、ソウルパワーで攻撃する。レバー一回転やボタン連打でダメージを増やせないが、相手は同じ操作でダメージを減らすことができしてしまう。



攻撃値 ● 1発につき1+9  
ビヨリ値 ● 0  
ゲージ増加量 ● 3

攻撃回数 ● 3~6  
投げ間合い ● 40ドット

## PZEROカウンター

ガード硬直中に

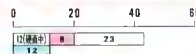
◆◆↓+P

地上・空中を問わず、範囲内にいる相手を捕獲したら、マヒ状態にして地上に降ろす。この技自体は攻撃値0だが、マヒ状態の相手に攻撃を加えることができる(60分の日秒以内に出る攻撃なら間に合う)。



攻撃値 ● 0  
ビヨリ値 ● 0  
ゲージ増加量 ● 0

攻撃回数 ● 1  
投げ間合い ● 距離128ドット、高さ1~+96ドット



## (K)ZEROカウンター

ガード硬直中に

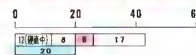
◆◆↓+K

しゃがみ強キックの動作で反撃する。ソウルイリュージョン中は分身も攻撃するが、本体の攻撃がヒットすると相手が吹き飛ぶため分身の攻撃は空振りする。ガードされた場合は、両者ほぼ同時に硬直が解ける。



攻撃値 ● 13(6)  
ビヨリ値 ● 6(0)  
ゲージ増加量 ● 0

ヒット効果 ● ダウン  
ガード方向 ● 立、屈





## ソウルスパイラル

↓◆→+K



	攻撃値	ビヨリ値	ゲージ増加量	MAX ヒット	MAX ケズリ	ヒット効果	ガード方向
弱	15、13(12、10)	4、4(1、0)	空6/防7/当8	1	1	燃焼ダウン	立、屈
中	15+4(13+3)	4+4(1+0)	空6/防7+1/当8+2	2	2	燃焼の付いた燃焼ダウン	
強	16+4(14+3)	4×3(1+0+0)	空6/防7+1+1/当8+2+2	3	3	燃焼の付いた (最後の付いた燃焼ダウン)	

マフラーを左腕にまとい、踏み込みつつ前方へ突き出す。ガードされると相手のほうが先に動けるので、連続技に使用を限定したほうが安全。ただし、ソウルリジェクション使用中なら話は別で、非常に強力な技と化す。

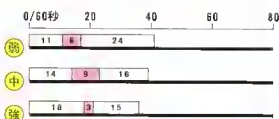


○攻撃判定出現

○攻撃判定消滅

	攻撃値	ビヨリ値	ゲージ増加量	MAX ヒット	MAX ケズリ	ヒット効果	ガード方向
弱	13(11)	10(1)	空4(吸収22)/防6/当9	1	1	ダウン	立、屈
中	14(12)	12(1)	空4(反射9)/防6/当9	1	1	ダウン	
強	11(9)	15(1)	空4(反射9)/防6/当9	1	1	ダウン	

弱は飛び道具を吸収してソウルパークの威力を上げる能力があり（※ソウルパークの項参照）、中は正面、強は斜め上へ飛び道具を反射させる。なお、震空我道拳以外のスーパーコンボの弾は吸収・反射不可。



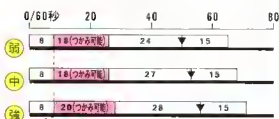
## ソウルリフレクト

↓◆→+P



	攻撃値	ビヨリ値	ゲージ増加量	攻撃回数	投げ間合い	ガード方向
弱	18	0	空5/当12	1	距離64ドット、高さ432ドット	-
中	20	0	空5/当12	1	距離64ドット、高さ32ドット	
強	22	0	空5/当12	1	距離64ドット、高さ32ドット	

手を伸ばして前方へ跳び上がり、空中にいる相手をつかんで地面へ投げつける。投げ技なので、全身無敵や吹き飛び中といった、投げられ判定の消えている相手はつかめない。なお、出さわの全身無敵はなくなった。



## ソウルスルー

→↓◆→+P



○つかみ判定出現

## ソウルスパーク

◆◆◆◆◆+P

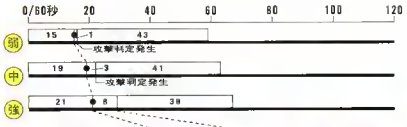


マフラーから光弾をはなつ。発射直後の光弾には攻撃判定がないが、攻撃判定がつくまでの間、相手を押し返すことができる。

弱・ソウルリフレクトで飛び道具を吸収す

ることに、光弾の威力が1段階上昇。前作とちがって最大7段階まで上げられるが、弾を撃った(オーラソウルスパークも含む)時点で初期値にもどってしまう点はそのままで。

	攻撃値	ビヨリ値	ゲージ増加量	MAXヒット	MAXケズリ	ヒット効果	ガード方向
ノーマル(空中連続)	12, 9	8, 8	空4/防5/当6			のけぞり	立、屈、空
1回吸収	13, 11	10, 10	空4/防5/当6			のけぞり	
2回吸収	14, 12	12, 12	空4/防5/当6			のけぞり	
3回吸収	16, 14	14, 14	空4/防5/当6			のけぞり	
4回吸収	18, 16	16, 16	空4/防5/当6			のけぞり	
5回吸収	20, 18	18, 18	空4/防5/当6			のけぞり	
6回以上吸収	26, 24	20, 20	空4/防5/当6			のけぞり	
7回以上吸収	33, 31	22, 22	空4/防5/当6			のけぞり	



①弾発射(攻撃判定なし) ②攻撃判定出現(強)

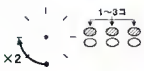
## スーパーコンボ

### オーラソウルスパーク

◆◆◆◆◆+P

Ⓟ×1~3同時

(イージーパーコンボ: 弱Ⓟ+弱Ⓟ同時)

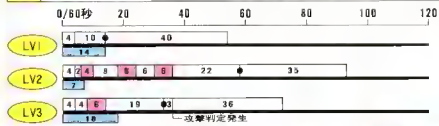


LVことの変化は大きいですが、最後に光弾を撃つ点は共通だ。なお、弱・ソウルリフレクトで弾を吸収しても、威力は上がらない。

LEVELことのうちかい LV2は、3発の連続攻撃のあと光弾を撃つ。ソウルイリュージ

ョン使用中なら、分身の攻撃も加算される。無敵時間は、1発目の攻撃が出た直後まで。LV3は、スーパーコンボの弾さえ跳ね返す強化版ソウルリフレクトのあと光弾を撃つ。リフレクトの動作が終わるまで全身無敵。

	攻撃値	ビヨリ値	MAXヒット	MAXケズリ	ヒット効果	ガード方向
LV1	12+9+7	0+2+2	3(空中連続ヒットあり)	3	のけぞり(最後のみ懸吊ダウン)	立、屈
LV2	11+7+5+10+7+3(9+5+3)	0×3+1×3(0×3)	6(空中連続ヒットあり)	6	のけぞり(最後のみ懸吊ダウン)	
LV3	22+14+12+9	0+1×3(0)	4(空中連続ヒットあり)	4	のけぞり(最後のみ懸吊ダウン)	



強化版のソウルスルー。LV2と3は、打撃で相手を浮かせてから投げに行く。なお前作とちがい、打撃がヒットしていないときでも相手を投げることができるようになった。

**LEVELごとのちがい** LV1は純粋な対空

投げで、上昇途中まで全身無敵。LV2は、マフラーを突き上げて投げへ移行する。攻撃判定が出る瞬間まで全身無敵。LV3は、踏み込んで掌底→突き上げ→投げの連続攻撃。掌底の攻撃動作が終わるまで全身無敵だ。

	攻撃値	ビヨリ値	攻撃回数	投げ割合	ガード方向
LV1	33	0	1	距離64ドット、高さ±48ドット	立、屈
LV2	11+7+29(9+5)	0	2+1	距離64ドット、高さ±48ドット	
LV3	14+10+17+33	0	3+1	距離64ドット、高さ±48ドット	

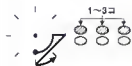
スーパーコンボ

オーソウルスルー

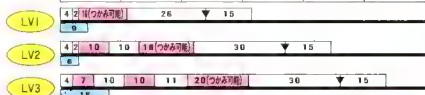
↓◆↓◆↓◆+

Ⓟ×1~3同時

(イージースーパーコンボ:  
中Ⓟ+中Ⓚ同時)



0/60秒 20 40 60 80 100 120



○LV3のみの攻撃

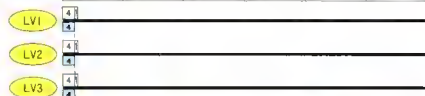
○LV2、3のみの攻撃

本体の動きを追尾し、飛び道具と投げ以外の攻撃を出せる、3体の分身をつくり出す。分身の攻撃は専用の数値を持ち（個々の技の欄にあるカッコ内の数値が分身のもの）、空中連続ヒット能力をそなえているのが特徴。

分身中は、ジャンプ攻撃が弱中強すべて中パンチ（キック）に統一されてしまうほか、相手の攻撃を受ける以外の方法でスーパーコンボゲージを増やせなくなってしまう。無敵時間は、全LV共通で暗転中まで。

	攻撃値	ビヨリ値	ゲージ増加重	ヒット効果	分身出現時間
LV1	(出した技による)	(出した技による)	(分身中は増えない)	のけぞり	約4.1秒間
LV2	(出した技による)	(出した技による)	(分身中は増えない)	のけぞり	約6秒間
LV3	(出した技による)	(出した技による)	(分身中は増えない)	のけぞり	約8.8秒間

0/60秒 20 40 60 80 100 120



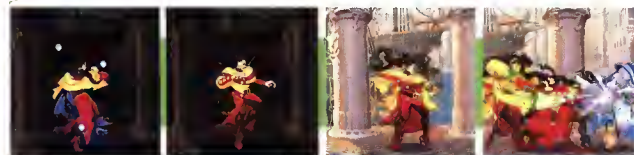
スーパーコンボ

ソウルイリュージョン

↓◆↓◆↓◆+

Ⓚ×1~3同時

(イージースーパーコンボ:  
強Ⓟ+強Ⓚ同時)



○画面暗転

# ベガ



## サイコクラッシャー

VEGA

ベガが自らアジトの実験室にこもってから1週間が過ぎた。

サイコ・パワーの増幅をはかるために実験をつづけているのだ。

実験といってもその内容は、名のある格闘家を連れ去ってきて彼らと戦い、相手の怒りや憎悪をサイコパワーに変えて吸収するといったものだ。

今のところ、この部屋から生きて出てきた者は一人もいない。文字どおりベガがサイコパワーを得るためのエジキにされているのだ。まさに“魔人”と呼ぶにふさわしい所業といえるだろう。

しかし今、ベガはサイコ・パワーが思うように上がらぬことに強い憤りを感じていた。最近くる者といえばただ育てるだけの2流の格闘家ばかり。相手が自分に怒りや憎悪を向けてこないかぎり、サイコ・パワーが増幅されることはない。自分を目の前にして育てるような者など何人相手にしても意味がないのだ。

より大きな力に対する渴望と飽くなき支配欲、ベガのどす黒い欲望は際限なくふくれあがっていた。

そんなあるとき、リュウという格闘家の情報が彼の耳に入ってきた。あのタイの英雄サガットをその男が倒したというのだ。

「……おもしろい！ それほどの男をただサイコ・パワーのためだけに倒すのは惜しいというもので、まずは存分に楽しませてもらうぞ……」

不敵な笑みを浮かべるベガの全身から、青い闘気が炎立った。

「リュウ……貴様ならこのベガ様最強の技、試すことができそうだ。早くこのベガ様の前に現れるがいい、最強の男を目指すならん！」

そう言い放った瞬間、ベガの身体が青白い閃光と化して宙を舞った。

彼に触れた器械や頑丈な鉄柱が悲鳴を上げて引き裂かれ、鉛のようにひん曲がった。

人智を超えた“魔人”ベガ最強の技、「サイコクラッシャー」である。

渦巻く世界征服の野望！  
悪のカ「サイコパワー」をあやつる魔人

㊦×1カラー



㊦×2~3カラー



㊦オートマチック・カラー



㊦×1カラー



㊦×2~3カラー

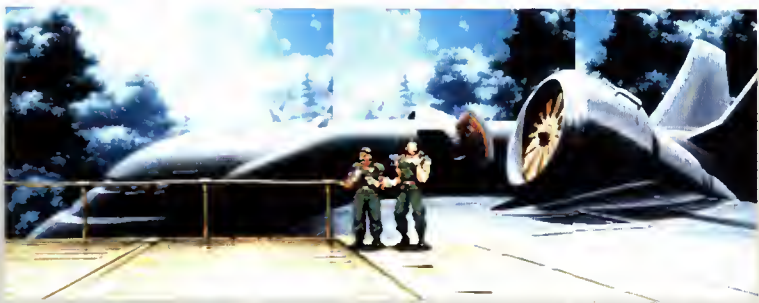


㊦オートマチック・カラー



身長●182cm  
 体重●98kg  
 3サイズ●B133・W90・H92  
 血液型●A型

VEGA

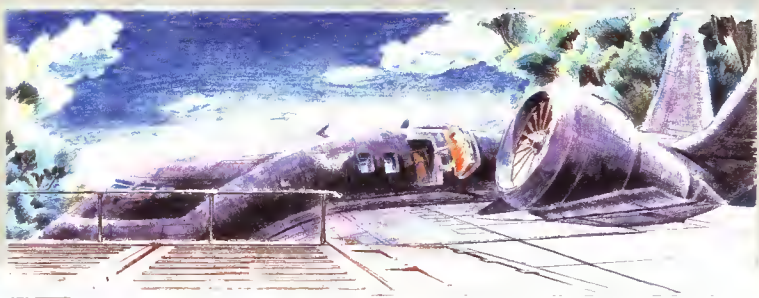


STAGE

# VTOL機上

BRAZIL

ベガが愛用している垂直離着陸機の機上。アニメ映画での1シーン（ベガ対ケン）をホウフツとさせる。後方にいる2人の部下は、ベガが近くにくると敬礼をするぞ（同キャラ戦だと、右の男が1P側、左の男が2P側の動きに反応する）。



立ち

弱パンチ

ラリアット



攻撃値 ● 5  
ビヨリ値 ● 3  
ゲージ増加量 ● 空0/防1/当2  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 立、屈

中パンチ

サイコラリアット



攻撃値 ● 11、12  
ビヨリ値 ● 6、6  
ゲージ増加量 ● 空1/防3/当6  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 連打 ×、○  
                  ● S C ×、○  
ガード方向 ● 立、屈

強パンチ

サイコアッパー



攻撃値 ● 17  
ビヨリ値 ● 15  
ゲージ増加量 ● 空2/防5/当9  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 立、屈

しゃがみ

ジャブ



攻撃値 ● 5  
ビヨリ値 ● 3  
ゲージ増加量 ● 空0/防1/当2  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 立、屈

サイコジャブ



攻撃値 ● 11  
ビヨリ値 ● 6  
ゲージ増加量 ● 空1/防3/当6  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 連打 ×、○  
                  ● S C ×、○  
ガード方向 ● 立、屈

サイコアッパー



攻撃値 ● 16  
ビヨリ値 ● 8  
ゲージ増加量 ● 空2/防5/当9  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 立、屈

垂直ジャンプ

デスナックル



攻撃値 ● 9  
ビヨリ値 ● 3  
ゲージ増加量 ● 空0/防1/当2  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 立、空

サイコデスナックル



攻撃値 ● 12  
ビヨリ値 ● 6  
ゲージ増加量 ● 空1/防3/当6  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 立、空

サイコデスドライブ



攻撃値 ● 15  
ビヨリ値 ● 8  
ゲージ増加量 ● 空2/防5/当9  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 立、空

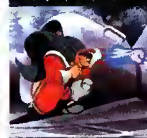
斜めジャンプ

デスナックル



攻撃値 ● 10  
ビヨリ値 ● 3  
ゲージ増加量 ● 空0/防1/当2  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 立、空

サイコデスナックル



攻撃値 ● 11  
ビヨリ値 ● 6  
ゲージ増加量 ● 空1/防2/当3  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 立、空

サイコデスドライブ



攻撃値 ● 15  
ビヨリ値 ● 8  
ゲージ増加量 ● 空2/防5/当9  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 立、空

# 基本技

## ● 攻めのカナメとなる技

中間距離でのケンセイには、立ち中キックが使える。相手の攻撃が空振りしたところに当てたり、しゃがみ弱キックやしゃがみ中キックからの連係にも有効だ。ダブルニープレスなどの突進技を使うより、リスクが少ない。

## ● 地上戦で使う技

接近戦で多用するのが、しゃがみ中キック。キャンセルをかけてサイコショットを撃ったり、ニープレスナイトメアにつなげて連続技にすることができる。

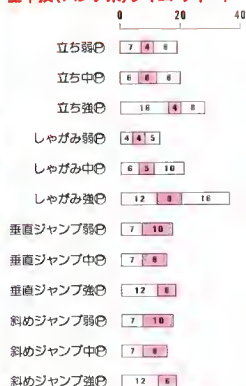
しゃがみ強キックは、遠くからスライディングの移動が終了する直前をガードさせるように出し、技の硬直が解けたと同時にダブルニープレスやサイコクラッシャー……といった、相手の反撃を誘うような使いかたも効果的。

## ● 対空技

やや近い距離からの跳び込みにはしゃがみ強パンチ、遠距離からの跳び込みには立ち強キックで対応する。どちらも、相手が高い位置にいるうちに当たるよう、早めに技を出しておくのがコツだ。

空中ガードされてしまう場合もあるが、垂直ジャンプ中キックも

## 基本技(パンチ系)タイム・チャート



# 解説

対空技として使いやすい。

● 飛び込みを使う技

攻撃判定が横方向に広いジャンプ中キックか、下方向に広いジャンプ強キックのどちらかを使う。後者は相手の対空技をツブすのに使えるが、攻撃判定の出現するのが遅い。ボタンを押すタイミングを体で覚えよう。

## 弱キック

### ヘルニーキック



攻撃値 ● 7  
ビヨリ値 ● 3  
ゲージ増加量 ● 空0/防1/当2  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ○  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ○  
ガード方向 ● 立、屈

## 中キック

### シャドーミドルキック



攻撃値 ● 11  
ビヨリ値 ● 3  
ゲージ増加量 ● 空1/防3/当6  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 立、屈

## 強キック

### シャドーハイキック



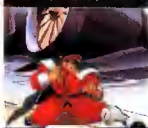
攻撃値 ● 7+12  
ビヨリ値 ● 4+4  
ゲージ増加量 ● 空2/防4+1/当6+3  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ○+×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ○+×  
ガード方向 ● 立、屈

## デスレグ



攻撃値 ● 6  
ビヨリ値 ● 3  
ゲージ増加量 ● 空0/防1/当2  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ○  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ○  
ガード方向 ● 屈

## デスレグ



攻撃値 ● 12  
ビヨリ値 ● 6  
ゲージ増加量 ● 空1/防3/当6  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ○  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ○  
ガード方向 ● 屈

## ホバーキック



攻撃値 ● 12  
ビヨリ値 ● 8  
ゲージ増加量 ● 空2/防5/当9  
ヒット効果 ● 転倒  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 屈

## ニースタンプ



攻撃値 ● 9  
ビヨリ値 ● 3  
ゲージ増加量 ● 空0/防1/当2  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 立、空

## スピンドレイク



攻撃値 ● 11  
ビヨリ値 ● 3  
ゲージ増加量 ● 空1/防3/当6  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 立、空

## トマホークキック



攻撃値 ● 13  
ビヨリ値 ● 8  
ゲージ増加量 ● 空2/防5/当9  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 立、空

## 基本技(キック系)タイム・チャート

0 20 40

立ち弱◎ 3 4 8

立ち中◎ 9 4 18

立ち強◎ 4 5+7 24

しゃがみ弱◎ 3 4 5

しゃがみ中◎ 7 8 7

しゃがみ強◎ 10 32 20

垂直ジャンプ弱◎ 4 8

垂直ジャンプ中◎ 7 8

垂直ジャンプ強◎ 10 6

斜めジャンプ弱◎ 4 8

斜めジャンプ中◎ 7 8

斜めジャンプ強◎ 10 6

## ニースタンプ



攻撃値 ● 9  
ビヨリ値 ● 3  
ゲージ増加量 ● 空0/防1/当2  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 立、空

## スピンドレイク



攻撃値 ● 12  
ビヨリ値 ● 3  
ゲージ増加量 ● 空1/防3/当6  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 立、空

## トマホークキック



攻撃値 ● 13  
ビヨリ値 ● 8  
ゲージ増加量 ● 空2/防5/当9  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 立、空

立ち

しゃがみ

垂直ジャンプ

斜めジャンプ

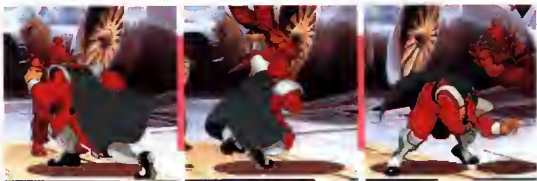
VEGA

通常投げ

デッドリースルー

相手の近くで  
 ◀or▶+中or強Ⓟ

背負い投げに似た動作で相手を遠くへ投げる。投げたあとは（受け身をとられても）こちらが先に行動可能になるため、すぐに対応することができる。



攻撃値 ● 19  
 ビヨリ値 ● 0  
 ゲージ増加量 ● 0

攻撃回数 ● 1  
 投げ間合い ● 46ドット

空中投げ

サイコフォール

お互い空中&相手の近くで  
 ▲以外+中or強Ⓟ

片手で相手をつかみ、サイコパワーを流し込んで地面へ投げつける。投げたあとはすぐ着地して行動可能になるので、つぎの攻撃の準備をととのえておこう。



攻撃値 ● 19  
 ビヨリ値 ● 0  
 ゲージ増加量 ● 6

攻撃回数 ● 1  
 投げ間合い ● 距離64ドット、高さ±16ドット

PZEROカウンター

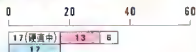
ガード硬直中に  
 ◀or▶or↓+Ⓟ

攻撃を受け止めたのち掌底（張り手）で反撃し、相手を遠くへ吹っ飛ばす。無敵時間こそ短いが、技の動作は非常に高速で、しかもガード不能。全キャラクターのなかで、最高レベルの強さをほこる。



攻撃値 ● 14  
 ビヨリ値 ● 8  
 ゲージ増加量 ● 0

ヒット効果 ● ダウン  
 ガード方向 ● ガード不能



KZEROカウンター

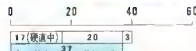
ガード硬直中に  
 ◀or▶or↓+Ⓟ

姿を消して、相手の背後へワープする。ただし、飛び道具に仕掛けた場合や相手との距離が離れている場合は、相手の背後に回れずに、消えた場所へ再出現する（その場合、動作にかかる時間は60分の30秒）。



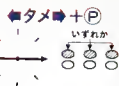
攻撃値 ● —  
 ビヨリ値 ● —  
 ゲージ増加量 ● 0

ヒット効果 ● —  
 ガード方向 ● —



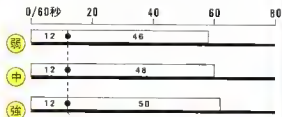


## サイコショット



	攻撃値	ビヨリ値	ゲージ増加量	MAX ヒット	MAX ケズリ	ヒット効果	ガード方向
弱	13, 10	1, 1	空5/防6/当8	1	1	のけぞり	立、屈、空
中	14, 11	1, 1	空5/防6/当8	1	1	のけぞり	
強	15, 12	1, 1	空5/防6/当8	1	1	のけぞり	

手から放出したサイコパワーをエネルギー弾に変えて、前方へ飛ばす。弾は発射後60分の3秒間のみ攻撃値が高く、あとは一定になる。ほかのキャラの飛び道具より弾の速度が遅く、弱～強の弾速の差もあまりない。



①弾発射

	攻撃値	ビヨリ値	ゲージ増加量	MAX ヒット	MAX ケズリ	ヒット効果	ガード方向
弱	15+7	2+2	空5/防6+1/当7+2	2	2	のけぞり+ダウン	立、屈、空
中	16+8	2+2	空5/防6+1/当7+2	2	2	のけぞり+ダウン	
強	18+9	2+2	空5/防6+1/当7+2	2	2	のけぞり+ダウン	

前方へ跳ねて、カカトを振りおろす。前作とくらべて、攻撃判定が出たあとは失速してストンと落ちるように変更されたため、それだけ攻撃の射程距離が短くなった。また、攻撃前後のスキも少し増えている。



## ダブルプレス

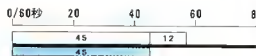


①攻撃判定出現

②攻撃判定消失

攻撃値	ビヨリ値	ゲージ増加量	MAX ヒット	MAX ケズリ	ヒット効果
—	—	2	—	—	—

空間へとけ込むように消え去ったのち、指定した場所へ現れる。コマンドと出現場所の組み合わせは、右の欄を参照。全身無敵の時間は、動作開始から出現するまで。出現後、行動可能となるまでに一瞬のスキがある。



## ベガワーブ

左端 : ◆◆◆+X3つ同時

中央左寄り : ◆◆◆+P3つ同時

中央右寄り : ◆◆◆+P3つ同時

右端 : ◆◆◆+X3つ同時



①無敵時間終了

## ヘッドプレス

■タメ蓄+Ⓚ

※攻撃が当たったあと、レバーで空中制御可能。Pでサマーソルトスカルダイバーへ変化

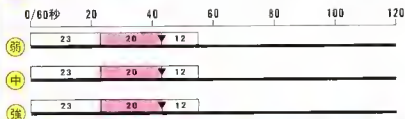


相手のいた位置を捕捉して跳んでいき、踏みつける。踏みつけ後は、後方（レバーをⓀに入れておくと同方）へ跳んだのち、曲線軌道で降下。降下中はレバーで左右制御できるほか、Pを追加入力することで、サマーソルトスカルダイバーの降下攻撃を出せる（性能はサマーソルトスカルダイバーの欄を参照）。



◀ヘッドプレス、サマーソルトスカルダイバーともに、弱中強の性能差がなくなっている

	攻撃値	ビヨリ値	ゲージ増加量	MAX ヒット	MAX ケズリ	ヒット効果	ガード方向
弱	10	10	空6/防8/当11			のけぞり	立、空
中	10	10	空6/防8/当11			のけぞり	
強	10	10	空6/防8/当11			のけぞり	



## サマーソルトスカルダイバー

■タメ蓄+Ⓟ+Ⓟ

※攻撃中はレバーで左右移動可能

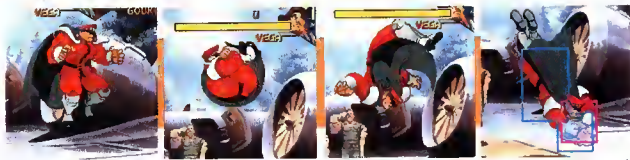
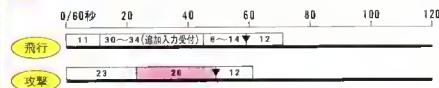


相手のいた位置を捕捉して跳んでいく点はヘッドプレスと同じだが、ジャンプ途中でPを押さないかぎり、攻撃能力がない。Pを押して攻撃を出してから着地するまでは、左右方向にかぎり、レバーで制御することができる。ただし、ヘッドプレス後に出したときより制御（移動）できる範囲はせまい。



◀ゲージ増加量は、最初のコマンド入力時に6、追加入力で攻撃を出して+2〜4となる

	攻撃値	ビヨリ値	ゲージ増加量	MAX ヒット	MAX ケズリ	ヒット効果	ガード方向
弱	15	5	空6+2/防6+3/当6+4			のけぞり	立、空
中	15	5	空6+2/防6+3/当6+4			のけぞり	
強	15	5	空6+2/防6+3/当6+4			のけぞり	



Pを再入力

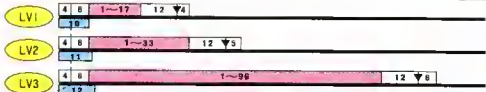
サイコパワーを放射しつつ、前方へ高速飛行。攻撃判定が出る前から突進しているニープレスナイトメアに対して、こちらは攻撃判定が出現してから突進するので、相手の近くで出さないと当てるのはムズかしい。

**LEVELこののちかい** LV1だと2分の1画面程度しか飛ばず、無敵状態も攻撃判定が出る瞬間に切れてしまう。LV2はLV1の倍の距離を飛行し、LV3なら限界距離はない（とにかく画面端まで飛んでいく）。

	攻撃値	ビヨリ値	MAXヒット	MAXケズリ	ヒット効果	ガード方向
LV1	10×3	0	3(空中連続ヒットあり)	3	燃焼ダウン	立、屈
LV2	12×4	0	4(空中連続ヒットあり)	4	燃焼ダウン	
LV3	11×6	0	6(空中連続ヒットあり)	6	燃焼ダウン	

**スーパーコンボ**  
**サイコクラッシャー**

◀タメ▶▶▶+  
ⓐ×1~3同時  
(イージースーパーコンボ:  
弱ⓐ+弱ⓑ同時)



①画面暗転

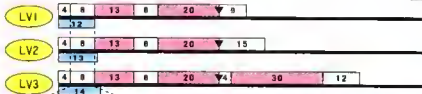
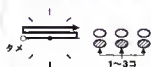
ダブルニープレスの動作を2連発 (LV3は、最後にスライディングも加える)。攻撃の出るまでがやや遅いぶん、無敵時間が長めなので、相手の攻撃 (飛び道具など) を全身無敵でかわしつつヒットさせることも可能。

**LEVELこののちかい** LV3で最後に出すスライディングは、見た目に反して立ちガード可能。全身無敵の時間は、LV1だと攻撃判定が出る瞬間までだが、LV2や3なら、攻撃判定が出た直後まで持続する。

	攻撃値	ビヨリ値	MAXヒット	MAXケズリ	ヒット効果	ガード方向
LV1	12+8+10+4	0+0+2+2	4(空中連続ヒットあり)	4	のけぞり(最後ののみダウン)	立、屈
LV2	12+8+5+10+5+5	0×3+1×3	6(空中連続ヒットあり)	6	のけぞり(最後ののみダウン)	
LV3	15+10+6+10+5+5+9+8	0×6+2+2	8(空中連続ヒットあり)	8	のけぞり(最後ののみダウン)	

**スーパーコンボ**  
**ニープレスナイトメア**

◀タメ▶▶▶+  
ⓐ×1~3同時  
(イージースーパーコンボ:  
中ⓐ+中ⓑ同時、  
または強ⓐ+強ⓑ同時)



①画面暗転

②攻撃判定出現

③LV3のみの攻撃

# 豪鬼



我にかなう者はいずこに……！  
ひとり修羅の道を征く漢

## 瞬獄殺

### GOUKI

師ゴウテツより聞き及びし禁断の技“瞬獄殺”。

其の技、強烈無比なるも時には自らの命をも絶つという。すなわち之を用いた者「殺意の波動」を御しきれず、その命果てるまで暴走する、というのだ。

豪鬼はこの“瞬獄殺”を封印せし先人たちを「愚か者」と称し、自らその禁を破る道を選んだ。

「武闘へ赴くに、己が持てるすべての力用いてこそ真の拳士なり。己が命惜しむがゆえ、技を封する者、之拳士にあらず！」

豪鬼は一つの確信を得ていた。先人たちが「殺意の波動」を御しきれなかったのは功成らずして“瞬獄殺”を用いたからである。だが自分はちがう。つね日頃より「殺意の波動」をまとい、これを御し得るために長年練功を積み重ねてきたのだ。「誰よりも強くありたい」——ただそれだけを望み、その想いをかなえるために血のじむ修行に励んできたのだ。

果たせるかな、禁断の技。彼はその相手に己の師ゴウテツを選んだ。

まさに死命を制する闘い、相手にとって不足はなかった。

「……試すなら今！！」

内より秘めし気が爆発し、豪鬼は全身の細胞が音を立てて弾けるのを感じた。

……数刻のち、返り血で全身を朱に染めた豪鬼は、すでに動がなくなった師の亡骸を見つめていた。

波動の最終技“瞬獄殺”、それを師にぶつけ試すことで「殺意の波動」を完全に身につけたのである。

これから豪鬼が歩むことになる長き“修羅の道”への第一歩であった。

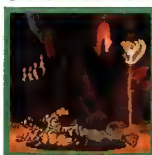
⑨×1カラー



⑨×2～3カラー



⑨オートマチック・カラー



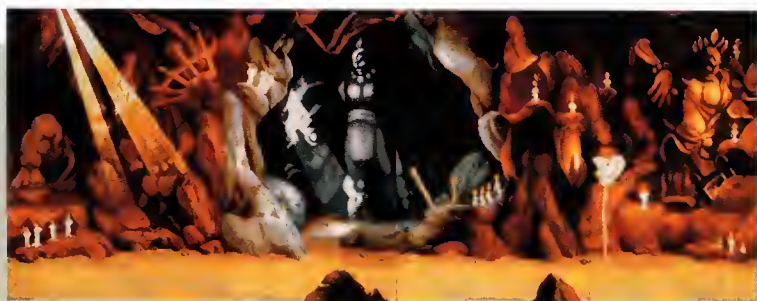
Ⓚ×1カラー



Ⓚ×2～3カラー



Ⓚオートマチック・カラー



STAGE

## 獄炎島

JAPAN

日本列島のはるか南方にある小さな活火山島。豪鬼の修行（生活？）の場と思われる。周囲には岩に彫りこまれた仁王像が多数ならんでいるが、豪鬼が彫ったものかどうかは不明。まあ、彼なら素手で岩を彫ることくらいはできそうだが……。



GOUKI

	弱パンチ	中パンチ	強パンチ
立ち	<b>ジャブ</b>  攻撃値 ● 5 ビヨリ値 ● 3 ゲージ増加 ● 空0/防1/当2 ヒット効果 ● のけぞり キャンセル ● 必殺技 ○ ○ S C ガード方向 ● 立、屈	<b>アッパー</b>  攻撃値 ● 12, 9 ビヨリ値 ● 8, 6 ゲージ増加 ● 空1/防3/当6 ヒット効果 ● のけぞり キャンセル ● 連打 × ○ ○ S C ガード方向 ● 立、屈	<b>正拳突き</b>  攻撃値 ● 17 ビヨリ値 ● 8 ゲージ増加 ● 空2/防5/当9 ヒット効果 ● のけぞり キャンセル ● 必殺技 × × S C ガード方向 ● 立、屈
	<b>ジャブ</b>  攻撃値 ● 5 ビヨリ値 ● 1 ゲージ増加 ● 空0/防1/当2 ヒット効果 ● のけぞり キャンセル ● 必殺技 ○ ○ S C ガード方向 ● 立、屈	<b>ストレート</b>  攻撃値 ● 11 ビヨリ値 ● 6 ゲージ増加 ● 空1/防3/当6 ヒット効果 ● のけぞり キャンセル ● 必殺技 × × S C ガード方向 ● 立、屈	<b>突き上げアッパー</b>  攻撃値 ● 16, 14 ビヨリ値 ● 10, 8 ゲージ増加 ● 空2/防5/当9 ヒット効果 ● のけぞり キャンセル ● 連打 × ○ × S C ガード方向 ● 立、屈
	<b>ジャブ</b>  攻撃値 ● 7 ビヨリ値 ● 3 ゲージ増加 ● 空0/防1/当2 ヒット効果 ● のけぞり キャンセル ● 必殺技 × × S C ガード方向 ● 立、空	<b>ストレート</b>  攻撃値 ● 12 ビヨリ値 ● 6 ゲージ増加 ● 空1/防3/当6 ヒット効果 ● のけぞり キャンセル ● 必殺技 × × S C ガード方向 ● 立、空	<b>ストレート</b>  攻撃値 ● 15 ビヨリ値 ● 8 ゲージ増加 ● 空2/防5/当9 ヒット効果 ● のけぞり キャンセル ● 必殺技 × × S C ガード方向 ● 立、空
<b>ジャブ</b>  攻撃値 ● 7 ビヨリ値 ● 3 ゲージ増加 ● 空0/防1/当2 ヒット効果 ● のけぞり キャンセル ● 必殺技 × × S C ガード方向 ● 立、空	<b>ストレート</b>  攻撃値 ● 11 ビヨリ値 ● 6 ゲージ増加 ● 空1/防3/当6 ヒット効果 ● のけぞり キャンセル ● 必殺技 × × S C ガード方向 ● 立、空	<b>ストレート</b>  攻撃値 ● 12 ビヨリ値 ● 6 ゲージ増加 ● 空2/防5/当9 ヒット効果 ● のけぞり キャンセル ● 必殺技 × × S C ガード方向 ● 立、空	
斜めジャンプ	<b>ジャブ</b>  攻撃値 ● 7 ビヨリ値 ● 3 ゲージ増加 ● 空0/防1/当2 ヒット効果 ● のけぞり キャンセル ● 必殺技 × × S C ガード方向 ● 立、空	<b>ストレート</b>  攻撃値 ● 11 ビヨリ値 ● 6 ゲージ増加 ● 空1/防3/当6 ヒット効果 ● のけぞり キャンセル ● 必殺技 × × S C ガード方向 ● 立、空	<b>ストレート</b>  攻撃値 ● 12 ビヨリ値 ● 6 ゲージ増加 ● 空2/防5/当9 ヒット効果 ● のけぞり キャンセル ● 必殺技 × × S C ガード方向 ● 立、空

## 基本技

### ● 攻めのカナメとなる技

裏鬼の基本技の形態、および性能はリュウと同じなので、使う技もおのずと重複する。

もっとも多用する技は、やはり攻撃判定の出現が早いうえにリーチも長い、しゃがみ中キック。当たったら、キャンセルをかけて豪波動拳を撃つのを忘れずに。もっとも基本となる連係だ。

### ● 地上戦で使う技

相手に接近しているときは、連打キャンセル可能なしゃがみ弱キックが頼りになる。この技で相手のガードを誘ったり、数発出して間合いを調整したあとは、しゃがみ中キック→豪波動拳の連係、  
 ■+中パンチでしゃがみガードをくすす、  
 ■+中キックで相手の足払いをツブす、など、バリエーション豊富な連係へつなげよう。

相手がスキの大きい技を空振りした場合は、すかさずしゃがみ強キックで転ばせて、上記のしゃがみ弱キックからのコンビネーションに持ち込むべし。

ちなみに、相手の起き上がりにはしゃがみ中キックを重ねたあとのしゃがみ中キック→強・豪波動拳や、密着状態でのしゃがみ中パン

## 基本技(パンチ系)タイム・チャート



## 解説

チーシャガみ中キック・強・豪波  
動拳は連続技となる。難度はかな  
り高いが、腕に自信があればマ  
スターしてみよう。

## ●対空技

豪鬼には豪昇龍拳という対空用  
の必殺技があり、性能もかなり高  
い。しかし、コマンド入力が出さ  
なければならぬし、自分のすぐ  
近くの範囲しかカバーできない。  
そこで登場するのが立ち中パンチ  
だ。腕が伸びきった瞬間を当てる  
ように早めに出せば、ほとんどの  
ジャンプ攻撃をつぶせるぞ。

## ●飛び込みに使え技

ふだんはリーチと攻撃力のある  
ジャンプ強キックを使うが、めく  
りを狙う場合はジャンプ中キック  
でOK。2つとも、そこからしゃ  
がみ弱or中キックへつなげて連  
続技へ持ち込もう。

## ●意外な使用法がある技

パーティーやザンギエフなど、  
体の大きいキャラ限定だが、しゃ  
がんでいる相手に前方or後方ジ  
ャンプ直後の強キックをヒットさ  
せることができる。タイミングや  
間合いがシビアではあるが、しゃ  
がみガードできないので、接近戦  
でトドメの一撃に使うと効果的だ。

## 基本技(キック系)タイム・チャート



## 弱キック



ローキック  
攻撃値 ● 5  
ビヨリ値 ● 3  
ゲージ増加量 ● 空0/防1/当2  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ○  
S C ○  
ガード方向 ● 立、屈



キック  
攻撃値 ● 5  
ビヨリ値 ● 3  
ゲージ増加量 ● 空0/防1/当2  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ○  
S C ○  
ガード方向 ● 屈



前蹴り  
攻撃値 ● 9  
ビヨリ値 ● 3  
ゲージ増加量 ● 空0/防1/当2  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
連打 ×  
S C ×  
ガード方向 ● 立、空



ひざ蹴り  
攻撃値 ● 8  
ビヨリ値 ● 3  
ゲージ増加量 ● 空0/防1/当2  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
連打 ×  
S C ×  
ガード方向 ● 立、空

## 中キック



ねりちやぎ  
攻撃値 ● 12+10  
ビヨリ値 ● 8+6  
ゲージ増加量 ● 空/防2+1/当4+2  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ○+×  
連打 ×  
S C ○+×  
ガード方向 ● 立、屈



くふしキック  
攻撃値 ● 10  
ビヨリ値 ● 1  
ゲージ増加量 ● 空1/防3/当6  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ○  
S C ○  
ガード方向 ● 屈



前蹴り  
攻撃値 ● 12  
ビヨリ値 ● 6  
ゲージ増加量 ● 空1/防3/当6  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
連打 ×  
S C ×  
ガード方向 ● 立、空

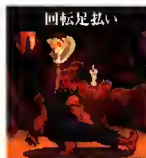


跳び足刀  
攻撃値 ● 10  
ビヨリ値 ● 6  
ゲージ増加量 ● 空1/防3/当6  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
連打 ×  
S C ×  
ガード方向 ● 立、空

## 強キック



回し蹴り  
攻撃値 ● 17、16  
ビヨリ値 ● 8、8  
ゲージ増加量 ● 空2/防5/当9  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
連打 ×  
S C ×  
ガード方向 ● 立、屈



回転足払い  
攻撃値 ● 16  
ビヨリ値 ● 8  
ゲージ増加量 ● 空2/防5/当9  
ヒット効果 ● 転倒  
キャンセル ● 必殺技 ○  
連打 ×  
S C ○  
ガード方向 ● 屈



旋風脚  
攻撃値 ● 16  
ビヨリ値 ● 8  
ゲージ増加量 ● 空2/防5/当9  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
連打 ×  
S C ×  
ガード方向 ● 立、空



跳び足刀  
攻撃値 ● 13  
ビヨリ値 ● 6  
ゲージ増加量 ● 空2/防5/当9  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
連打 ×  
S C ×  
ガード方向 ● 立、空

立ち

しゃがみ

垂直ジャンプ

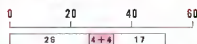
斜めジャンプ

特殊技

ずがはさみ  
**頭蓋破殺**

◆+中(P)

攻撃後の硬直時間が、前作より長くなっている。



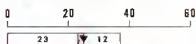
攻撃値 ● 14+5  
ビヨリ値 ● 4+4  
ゲージ増加量 ● 空1/防2+1/当4+2  
キャンセル ● ×  
ヒット効果 ● のけぞり  
ガード方向 ● 立

特殊技

ぜんぷうきゃく  
**旋風脚**

◆+中(K)

攻撃の出るのは遅めだが攻撃後のスキが少ない。



攻撃値 ● 11  
ビヨリ値 ● 6  
ゲージ増加量 ● 空1/防3/当6  
キャンセル ● ×  
ヒット効果 ● のけぞり  
ガード方向 ● 立、屈、空

特殊技

ぜんぱうけん  
**前方転身**

↓◆←+P

前方へ小さく跳ねたのち体を丸めて転がっていく。動作速度は、ケンの前方転身とまったく同じだ。



攻撃値 ● —  
ビヨリ値 ● —  
ゲージ増加量 ● 0



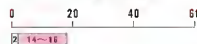
キャンセル ● —  
ヒット効果 ● —  
ガード方向 ● —



てんまうりゅう  
**天魔空刃脚**

前方ジャンプ頂点で↓+中(K)

蹴りを構えて急降下。技の出ぎわのみ威力が高い。



攻撃値 ● 14、13  
ビヨリ値 ● 8、8  
ゲージ増加量 ● 空1/防3/当6  
キャンセル ● ×  
ヒット効果 ● のけぞり  
ガード方向 ● 立、空

せおのり  
**背負い投げ**

相手の近くで

◆or◆+中or強(P)

技の性能はリュウの背負い投げと変わらない。



攻撃値 ● 17  
ビヨリ値 ● 0  
ゲージ増加量 ● 3  
攻撃回数 ● 1  
投げ間合い ● 40ドット

通常投げ

ば投げ

相手の近くで

◆or◆+中(K)

リュウの巴投げ(K通常投げ)と性能は同じだ。



攻撃値 ● 17  
ビヨリ値 ● 0  
ゲージ増加量 ● 3  
攻撃回数 ● 1  
投げ間合い ● 40ドット

通常投げ

地獄車

相手の近くで

◆or◆+強(K)

強キックの投げ技。性能はケンの地獄車と同じ。

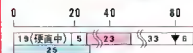


攻撃値 ● 17  
ビヨリ値 ● 0  
ゲージ増加量 ● 3  
攻撃回数 ● 1  
投げ間合い ● 40ドット

PZEROカウンター

ガード硬直中に◆◆◆+P

3ヒットする強・豪界龍拳の動作で反撃。攻撃判定が出てから80分の13秒後までは、空中ガード不能。

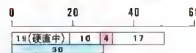


攻撃値 ● 12+6+5、4  
ビヨリ値 ● 4+2+2、2  
ゲージ増加量 ● 0  
ヒット効果 ● ダウン(空中連続ヒットあり)  
ガード方向 ● 立、屈

KZEROカウンター

ガード硬直中に◆◆◆+K

うしろ回し足払い(しゃがみ強キックと逆の動作)で反撃する。射程距離は、しゃがみ強キックと互角。

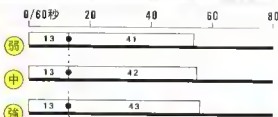


攻撃値 ● 15  
ビヨリ値 ● 8  
ゲージ増加量 ● 0  
ヒット効果 ● ダウン  
ガード方向 ● 立、屈



	攻撃値	ビヨリ値	ゲージ増加量	MAX ヒット	MAX ゲズリ	ヒット効果	ガード方向
弱	14、10	8、8	空4/防6/当8	1	1	ダウン、のけぞり	立、屈、空
中	15、11	10、10	空4/防6/当8	1	1	ダウン、のけぞり	
強	16、12	12、12	空4/防6/当8	1	1	ダウン、のけぞり	

気弾を前方へ撃つ。発射後60分の3秒間のみ気弾の威力が高く、弱中強を問わずダウン効果がある（吹き飛びは小さく、目の前にダウンする）。発射後のスキは変わらず、弾を撃つまでが前作より遅くなった。



## 豪波動拳

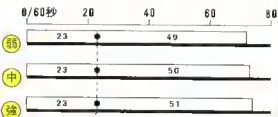
↓◆◆◆+P



①弾発射

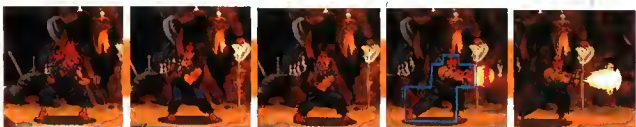
	攻撃値	ビヨリ値	ゲージ増加量	MAX ヒット	MAX ゲズリ	ヒット効果	ガード方向
弱	15、11	10、10	空4/防6/当9	1	1	燃焼ダウン	立、屈、空
中	(16、10)+2	(0、0)+12	空4/防6/当9	2	2	燃焼ダウン	
強	(17、11)+2+2	(0、0)+0+14	空4/防6/当9	3	3	燃焼ダウン	

赤熱する波動拳を撃つ。中や強は複数ヒットするが、スーパーコンボの弾とちがひ、相手の飛び道具に当たると一度に相殺されてしまう。動作のスキは前作より大きく、さらに空中の相手に1発しかヒットしなくなった。



## 灼熱波動拳

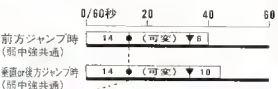
◆◆◆◆◆+P



①弾発射

	攻撃値	ビヨリ値	ゲージ増加量	MAX ヒット	MAX ゲズリ	ヒット効果	ガード方向
弱	8	8	空3/防4/当5	1	1	のけぞり	立、屈、空
中	9	10	空3/防4/当5	1	1	のけぞり	
強	10	12	空3/防4/当5	1	1	のけぞり	

斜め下へ気弾をはなつ。前作とくらべて、弾を発射するまでの動作が遅く、弱中強どれで出しても弾があまり前へ飛ばなくなった。地上で◆◆◆◆◆+Pと入力すれば、ジャンプ上昇中に撃つことができる。



## 斬新波動拳

空中で◆◆◆◆+P

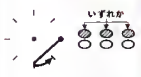


①弾発射

ごうしやうりゅうけん

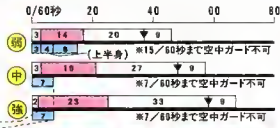
## 豪昇龍拳

→◆◆+P



	攻撃値	ビヨリ値	ゲージ増加量	MAX ヒット	MAX ケズリ	ヒット効果	ガード方向
弱	14、10、4	8、8、2	空9/防9/当10	1	1	ダウン	立、屈 (途中から立、屈、空)
中	10+8、4	8+2、2	空9/防9/当10+1	2(空中連続ヒットあり)	2	のびや(上昇中はダウン)	
強	5+11+9、4	8+2+2、2	空9/防9/当10+1+1	3(空中連続ヒットあり)	3	のびや(上昇中はダウン)	

コブシを突き上げ、宙へ跳ねる。リュウやケン  
の昇龍拳と同じく、弱は攻撃判定が出て  
から跳ねる直前まで、足元に食らい判定がある。  
弱の出ぎわと上昇中、および、中と強の  
出ぎわから跳ねる直前までは全身無敵。



①攻撃判定出現(強) ①攻撃判定出現(弱、中)

なつまきばんくうきゃく

## 竜巻斬空脚

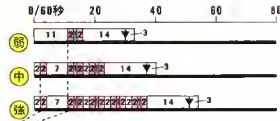
→◆◆+K

※空中でも使用可能

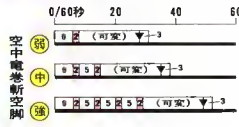


	攻撃値	ビヨリ値	ゲージ増加量	MAX ヒット	MAX ケズリ	ヒット効果	ガード方向
弱	12(空中11)	2(1)	空6/防7/当8	1	1	ダウン	立、屈、空
中	14+7+7 (空中1発につき7)	2+2(空中発につき1)	空6/防7+1+1/当8+2	2(空中連続ヒットあり)	3(2)	ダウン	
強	16+7+7+7+7 (空中1発につき7)	2x3(発につき1)	空6/防7+1x4/当8+2+2	3(空中連続ヒットあり)	5(4)	ダウン	

足を振り回しつつ低空を直進する。中と強  
は、跳び上がるときのヒザにも攻撃判定があり、  
このときのみ攻撃値が高い。回転数は、  
弱中強それぞれ1、2、4回転(地上&空中  
ともに)。出ぎわの無敵時間はなくなった。



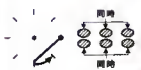
①攻撃判定出現(中&強) ①攻撃判定出現(弱)



あしゅらせんくう

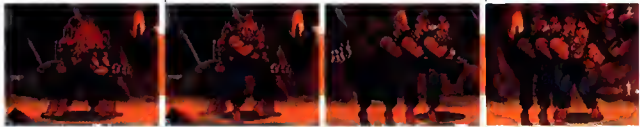
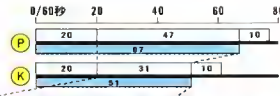
## 阿修羅閃空

- 左へ高速移動 弱◆◆+P3つ同時
- 左へ低速移動 弱◆◆+K3つ同時
- 右へ高速移動 弱◆◆+P3つ同時
- 右へ低速移動 弱◆◆+K3つ同時



	攻撃値	ビヨリ値	ゲージ増加量	MAX ヒット	MAX ケズリ	ヒット効果
	—	—	2	—	—	—

一瞬身構えあと、左(右)へ高速移動。  
動作中は全身無敵だが、停止するときにはわず  
かなスキがある。相手が画面端にいた場合、  
1Pキャラは相手の目の前で止まるが、2P  
キャラは背後に回ることができる。



①停止&無敵時間終了

前方へ跳び、以下の5種類の攻撃へ変化する(このすべての動作&攻撃を総じて「百鬼襲」と呼ぶ)。跳ぶ距離は弱より強のほうが長いが、動作速度はどれも変わらない。変化後の技の弱中強は、コマンド入力の時点で決定されており、たとえば弱中強+弱中強のあと強を押しても、出る技の性能は弱になる。



◀百鬼襲で出せる5種類の攻撃すべて、しゃがみガードで回避・防衛できるのが難点

## ひやー きしゅう 百鬼襲

↓ → ← ↻ + ⊙

※ ⊙ が ⊙ を追加入力すると以下の技へ変化

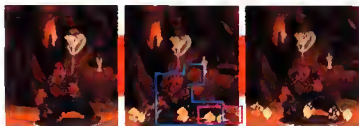


	攻撃値	ビヨリ値	ゲージ増加量	MAX ヒット	MAX ケズリ	ヒット効果	投げ間合い	ガード方向
百鬼襲斬	9	1	空1/防3/当6	1	1	転倒	—	屈
百鬼襲衝	10	1	空1/防3/当6	1	1	ダウン	—	立、屈、空
百鬼襲尖	10	1	空1/防3/当6	1	1	ダウン	—	立、屈、空
百鬼襲砕	弱23/中24/強25	0	11	—	—	—	距離44フット、高さ108〜60ドット	—
百鬼襲壁	弱23/中24/強25	0	11	—	—	—	距離44フット、高さ72〜24ドット	—

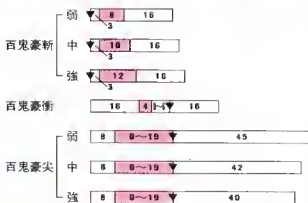
### ひやー きしゅう 百鬼襲斬

追加入力せずに着地

着地直後に、立ちガード不能のスライディングを出す。弱中強のちがいは攻撃時間(スべる距離)のみだが、ほとんど差はない。



百鬼襲 21 27(追加入力受付) ▼ 百鬼襲斬へ



### ひやー きしゅう 百鬼襲衝

⊙を追加入力

掌底をくり出す。攻撃の出るまでが遅く、追加入力が少しでも遅いと、攻撃前に着地してしまう。技の性能や威力は、弱中強どれも同じだ。



### ひやー きしゅう 百鬼襲尖

⊙を追加入力

足(攻撃判定)を突き出したまま落下し、そのまま地面に倒れ込む。倒れているときは空中判定になっているため、地上の投げ技は食らわない。



### ひやー きしゅう 百鬼襲砕

相手の頭上で⊙を追加入力

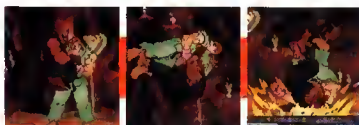
相手の肩をつかみ、反転してヒザにたたきつける。画面端にいる相手、しゃがんでいる相手をつかむことはできない(画面端以外の立ちor空中の相手のみつかめる)。



### ひやー きしゅう 百鬼襲壁

相手の胸元で⊙を追加入力

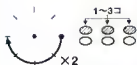
相手をつかんで回転しながら跳び上がり、頭から地面へ落とす。百鬼襲砕と同じく、しゃがんでいる相手や画面端にいる相手をつかむことはできない。



スーパーコンボ

滅殺豪波動

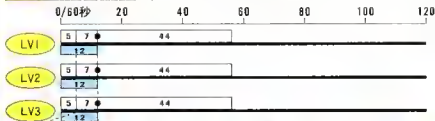
◆◆◆◆◆  
◆◆◆◆◆+  
P×1~3同時  
(イージースーパーコンボ:  
弱P+弱K同時)



密度を高めた、巨大な豪波動拳をはなつ。ほかのキャラの飛び道具系スーパーコンボにくらべて、弾のヒット数が多いぶん、1発あたりのダメージは少なめだ。最後の1発まで食らった相手は、小さく吹き飛んでダウンす

る(LV3なら燃焼効果つき)。  
**LEVEL:こののちが** 前作では、LV2か3なら弾の発射直後まで全身無敵だったが、本作ではどのLVでも、弾を発射する瞬間に無敵状態が切れるようになっている。

	攻撃値	ビヨリ値	MAXヒット	MAXケズリ	ヒット効果	ガード方向
LV1	12+8+6+4	0+1×3	4(空中連続ヒットあり)	4	のけぞり(最後ののみダウン)	立、屈
LV2	11+7+7+5×3	0×3+1×3	6(空中連続ヒットあり)	6	のけぞり(最後ののみダウン)	
LV3	14+11+9+8+8+3×3	0×4+1×4	8(空中連続ヒットあり)	8	のけぞり(最後ののみ燃焼ダウン)	



①画面暗転



①弾発射&無敵終了



スーパーコンボ

滅殺豪昇龍

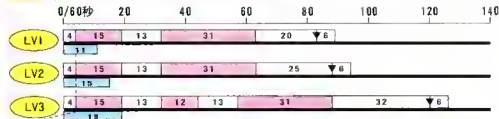
◆◆◆◆◆+  
P×1~3同時  
(イージースーパーコンボ:  
中P+中K同時)



技の動作は、ケンの昇龍裂破と同じ。横へスライドするような豪昇龍拳(LV1と2は1発、LV3は2発)から、高く舞い上がる豪昇龍拳へつなげる。最後の豪昇龍拳の攻撃途中から、ヒット効果がダウンへ変わる。

**LEVEL:こののちが** 全身無敵の時間は、LV1だと攻撃判定が出た直後まで、LV2は攻撃が出て少し経過するまで、LV3なら1回目の豪昇龍拳の攻撃判定が消えるまで。前作とくらべて、大幅に短くなっている。

	攻撃値	ビヨリ値	MAXヒット	MAXケズリ	ヒット効果	ガード方向
LV1	13+9+12+6	0+0+2+2	4(空中連続ヒットあり)	4	のけぞり(途中からダウン)	立、屈
LV2	15+10+8+10+4+4	0×3+1×3	6(空中連続ヒットあり)	6	のけぞり(途中からダウン)	
LV3	15+8+11+9+15+8+6	0×5+1×3	8(空中連続ヒットあり)	8	のけぞり(途中からダウン)	



①画面暗転



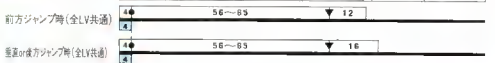
①無敵時間終了(LV1)



高密度の気弾を斜め下へ撃つ。斬空波動拳よりも遠くへ弾が飛んでいくほか、技を出す高度に制限がないので、**◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆**と入力すれば、前方ジャンプ直後に出せる。なお、スーパーコンボだが空中ガード可能。

**↑LEVELごとのちがひ** LVを問わず、垂直ジャンプ中に出した場合と斜めジャンプ中に出した場合は、着地後の硬直時間がちがう(タイム・チャートを参照)。全身無敵の時間は、全LV共通で弾を発射する瞬間まで。

	攻撃値	ビヨリ値	MAXヒット	MAXケズリ	ヒット効果	ガード方向
LV1	12+9+6+6	0+1×3	4(空中連続ヒットあり)	4	のけぞり(最後のみダウン)	立、屈、空
LV2	12+6×5	0×3+1×3	6(空中連続ヒットあり)	6	のけぞり(最後のみダウン)	
LV3	14+11+9+5×5	0×5+1×3	8(空中連続ヒットあり)	8	のけぞり(最後のみダウン)	



**スーパーコンボ**

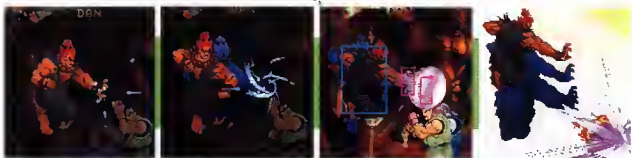
天魔豪斬空

空中で

**◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆**

**Ⓟ×1~3同時**

(イージースーパーコンボ: 空中で強Ⓟ+強Ⓚ同時)



①弾発射&無敵終了

構えをとったまま前方へ進んでいき、投げ間合いに相手をとらえたら、瞬時にして15発の攻撃をあびせる。全身無敵の時間は、画面の暗転が終わる瞬間までと短い。約3分の2画面ぶん前進したら、停止して技は終わる。すべての地上基本技&特殊技にキャンセルをかけられるという特性を持つが、投げ技ゆえに、連続技に組み込むことは不可能(跳んで回避できない場合はある。P.181)。コ

マンドの受け付けはシビアだが、レバーを**◆**へ入力する前後に、レバーを中立に入れておく必要がなくなった。また、**◆**への入力は**◆**でも**◆**でもOK。ようは、弱Ⓟ×2のあと、**◆**(or**◆**or**◆**)へ入力する直前に、レバーをそれ以外の方向へ向けておけばいいのだ。たとえば、「**◆**へ入れつつ弱Ⓟ×2のあと**◆**へ入れつつ弱Ⓚ、強Ⓟ」と入力すると、しゃがみ弱攻撃を出しつつ瞬獄殺を出せる。

**LV3専用スーパーコンボ**

瞬獄殺

弱Ⓟ、弱Ⓟ、**◆**、弱Ⓚ、強Ⓟの順に入力

	攻撃値	ビヨリ値	攻撃回数	投げ間合い
	70	0	15	30ドット

0/60秒 20 40 60 80 100 120



# ダン



オヤジのカタキをブチのめせ！  
復讐に命を賭ける我流戦士

## 必勝無頼拳

### DAN

白熱灯に照らされ、浮かび上がる巨人の男。  
2メートルを超える大男が、苦しそうに荒い息をしている。

そこに飛びかかるもうひとりの男。

「あれは……オシの、オヤジ？ そうだ、あれは……ムエタイ・チャンピオンに挑むオヤジの姿だ。て、ことは……!? だめだ……やめろ、やめてくれ!!」

大男の眼が見開き、狂暴な赤い光を放った。

それは吹き出す鮮血だった……。「やめろオオ——!!」

飛びかかった男は、その血を全身に浴び、逆に吹っ飛ばされた。世界が、赤く染まってゆく……

「!!」ダンがベッドから飛び起きた。全身が震え、不快な汗がシャツをぬらしていた。

「また、あの夢か……/」

格闘家だった父が、ムエタイ・チャンピオンのサガットとの試合の直後に命を落としてから十数年、ダンはこの悪夢に悩まされつづけてきた。

復讐を果たすまではこの悪夢は去らない。そう信じ、ダンは連二無二、己の拳に殺意と憎悪を宿らせ、悪鬼サガットを討つべく修行を重ねてきたのだ。

おもむろに立ち上がるダン。体中にみなざる炎のごときパワー。

目前に揺れるサンド・バッグの前に立ち、ダンは力を解き放った。

「オラオラオラオラオラアアアア——!!」

すさまじい勢いで蹴りや突きが放たれ、一分のスキもなくサンド・バッグに吸い込まれてゆく。もてるすべての技を瞬時にたたき込む……ダンの怒りが臨界に達したとき、抑止不可能の超絶技「必勝無頼拳」が発動する。

「晃々無頼拳!!」

あとかたもなく消し飛ぶサンド・バッグ。いまやダンに、サガットを恐れる心はない。恐れは怒りに、簡えは憎しみに変えてみせる……己に課した誓いを確かめるかのように、ダンはひとり、拳を突き上げるのだった。

Ⓔ×1カラー



Ⓔ×2~3カラー



Ⓔオートマチック・カラー



Ⓚ×1カラー



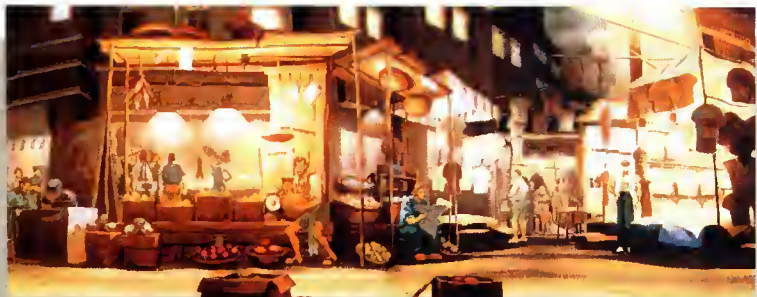
Ⓚ×2~3カラー



Ⓚオートマチック・カラー



身長●177cm  
体重●74kg  
3サイズ●B113・W83・H88  
血液型●O型



STAGE

## テンプルストリート

HONG KONG

ダンの故郷である香港の繁華街。周囲では果物やシャツが売られている。中央にいるアヤシイ腰つきの男は、こちらの位置に合わせて体の向きを変えるぞ。右側奥で首にタオルをかけている男は「スバ」のフェイロンに似ているが……？



立ち

弱パンチ

掌底



攻撃値 ● 5  
ビヨリ値 ● 1  
ゲージ増加量 ● 空0/防1/当2  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 立、屈

中パンチ

みぞおちパンチ



攻撃値 ● 10  
ビヨリ値 ● 2  
ゲージ増加量 ● 空1/防3/当6  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 立、屈

強パンチ

カチ割り手刀



攻撃値 ● 16  
ビヨリ値 ● 4  
ゲージ増加量 ● 空2/防5/当9  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 立、屈

しゃがみ

しゃがみ掌底



攻撃値 ● 5  
ビヨリ値 ● 1  
ゲージ増加量 ● 空0/防1/当2  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 立、空、屈

しゃがみ掌底



攻撃値 ● 9  
ビヨリ値 ● 2  
ゲージ増加量 ● 空1/防3/当6  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 立、空、屈

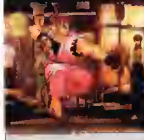
突き上げアッパー



攻撃値 ● 14、13  
ビヨリ値 ● 4、4  
ゲージ増加量 ● 空2/防5/当9  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×、×  
                  ● 連打 ×、×  
                  ● S C ×、×  
ガード方向 ● 立、屈

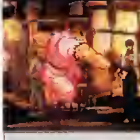
垂直ジャンプ

パワージャブ



攻撃値 ● 8  
ビヨリ値 ● 1  
ゲージ増加量 ● 空0/防1/当2  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 立、空

ストレート



攻撃値 ● 9  
ビヨリ値 ● 2  
ゲージ増加量 ● 空1/防3/当6  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 立、空

打ち降ろし手刀



攻撃値 ● 17  
ビヨリ値 ● 4  
ゲージ増加量 ● 空2/防5/当9  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 立、空


斜めジャンプ

パワージャブ




攻撃値 ● 8  
ビヨリ値 ● 1  
ゲージ増加量 ● 空0/防1/当2  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 立、空

ストレート



攻撃値 ● 10  
ビヨリ値 ● 2  
ゲージ増加量 ● 空1/防3/当6  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 立、空

打ち降ろし手刀



攻撃値 ● 16  
ビヨリ値 ● 4  
ゲージ増加量 ● 空2/防5/当9  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 立、空

# 基本技

●攻めのカナメとなる技

タンは相手の起き上がりにも攻め込むのがセオリーなので、リーチが長く、相手を転倒させることができるしゃがみ強キックは重要度が高い。必殺技キャンセル可能だが、我道拳でキャンセルしても飛び道具が相手に届かないうえ、かえって大きなスキをつくってしまう。はっきり言って、キャンセルしないほうがおトクだ。

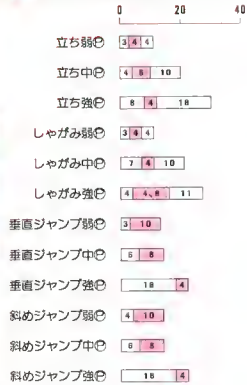
●地上戦で使う技

立ち弱キックは攻撃前後のスキが小さめで、リーチがそれなりに長い。接近戦では少し前進→立ち弱キックの連係をくり返すのが意外と効果的。キャンセルで我道拳、兎龍拳、スーパーコンボへつなげると連続技になる。

しゃがみ弱パンチは必殺技キャンセルと連打キャンセルの両方が可能なので、しゃがみ弱パンチ×2〜3→我道拳orスーパーコンボという「ヒットしたのを確認してから仕掛ける連続技」が使える。

立ちガード不能でリーチもそこそこあるしゃがみ弱キックは、ラッシュの起点に使うといい。ただし連打キャンセルががからず、連

## 基本技(パンチ系)タイム・チャート





## 解説

発しづらい。しゃがみ弱パンチからなら、スムーズにつながる。

## ●対空技

しゃがみ強パンチが比較的信用できる。この技での迎撃が困難なときは兎籠拳を使う。

相手が跳ぼうとしているところを押さえるなら、立ち中キックがよい。ダンの基本技のなかでもっともリーチの長い技なので、地上戦でもそれなりに適用する。

## ●跳び込みを使う技

めくりヒットが狙えるジャンプ中キックがメインとなる。横方向へのリーチも長めなので、通常の跳び込みや空中戦にも使える。

相手の対空技をつづときはジャンプ弱キック。ジャンプ直後に出せばしゃがんだ相手にヒットさせることも可能。反撃を食らわないように、トドメの一撃に使える。

ジャンプ強パンチor強キックは攻撃の出るのが遅く、かなり使いづらい。相手の超え上がりにも重ねる程度にとどめておくべし。

## ●意外な使用法がある技

立ち強キックは前進しながら攻撃するため、めくりジャンプの下をくぐる(相手の攻撃を空振りさせる)ことができるぞ。

## 弱キック

## ヒザ蹴り



攻撃値 ● 5  
ビヨリ値 ● 1  
ゲージ増加量 ● 空0/防1/当2  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 連打 ×  
S ● C ×  
ガード方向 ● 立、屈

## 中キック

## 我道蹴り



攻撃値 ● 10、9  
ビヨリ値 ● 2、2  
ゲージ増加量 ● 空1/防3/当6  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 連打 ×、×  
S ● C ×、×  
ガード方向 ● 立、屈

## 強キック

## 超回し蹴り



攻撃値 ● 14  
ビヨリ値 ● 4  
ゲージ増加量 ● 空2/防5/当9  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
連打 ● S ×  
C ×  
ガード方向 ● 立、屈

## くぶしキック



攻撃値 ● 5  
ビヨリ値 ● 1  
ゲージ増加量 ● 空0/防1/当2  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 連打 ×  
S ● C ×  
ガード方向 ● 屈

## くぶしキック



攻撃値 ● 9  
ビヨリ値 ● 2  
ゲージ増加量 ● 空1/防3/当6  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
連打 ● S ×  
C ×  
ガード方向 ● 屈

## 回転足払い



攻撃値 ● 15  
ビヨリ値 ● 4  
ゲージ増加量 ● 空2/防5/当9  
ヒット効果 ● 転倒  
キャンセル ● 必殺技 ×  
連打 ● S ×  
C ×  
ガード方向 ● 屈

## サイドキック



攻撃値 ● 9  
ビヨリ値 ● 1  
ゲージ増加量 ● 空0/防1/当2  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 連打 ×  
S ● C ×  
ガード方向 ● 立、空

## 跳び足刀



攻撃値 ● 10  
ビヨリ値 ● 2  
ゲージ増加量 ● 空1/防3/当6  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
連打 ● S ×  
C ×  
ガード方向 ● 立、空

## ナギナク蹴り



攻撃値 ● 14  
ビヨリ値 ● 4  
ゲージ増加量 ● 空2/防5/当9  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
連打 ● S ×  
C ×  
ガード方向 ● 立、空

## サイドキック



攻撃値 ● 8  
ビヨリ値 ● 1  
ゲージ増加量 ● 空0/防1/当2  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
連打 ● S ×  
C ×  
ガード方向 ● 立、空

## 跳び足刀



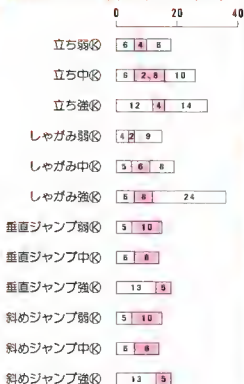
攻撃値 ● 9  
ビヨリ値 ● 2  
ゲージ増加量 ● 空1/防3/当6  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
連打 ● S ×  
C ×  
ガード方向 ● 立、空

## ナギナク蹴り



攻撃値 ● 13  
ビヨリ値 ● 4  
ゲージ増加量 ● 空2/防5/当9  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
連打 ● S ×  
C ×  
ガード方向 ● 立、空

## 基本技(キック系)タイム・チャート



各種挑発

立ち : 立ってスタート・ボタン  
 しゃがみ : しゃがんでスタート・ボタン  
 空中 : 空中でスタート・ボタン

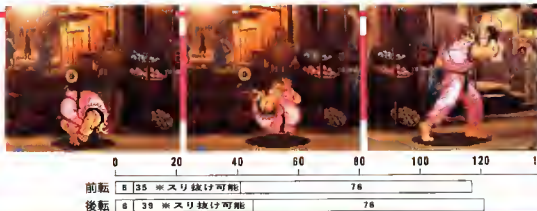
ダン は挑発に回数制限がなく、しかもコンボゲージが増える(立ちだと4、しゃがみが3、空中は0)。



各種挑発

前転挑発 : 前転 + スタート・ボタン  
 後転挑発 : 後転 + スタート・ボタン

前転(後転)したのち挑発。動作速度は前転のほうが早い。回転中は相手をすり抜け可能で、挑発を出すとゲージが5増える。

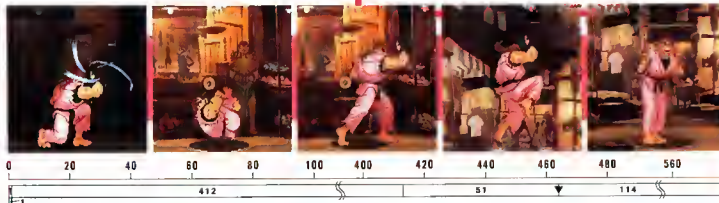


各種挑発

ちよはつてんせつ  
挑発伝説

前転 + 後転 + スタート・ボタン

スーパーコンボゲージを1レベル分消費する挑発。前転→挑発を5回くり返したあと(セリフはすべてちがう)、前方ジャンプして挑発し、最後に「よゆうッス」の勝利ポーズでフィニッシュ。



通常投げ

せおな  
背負い投げ

相手の近くで

◀ or ▶ + 中 or 強 ⊕

相手を背中にかつぎ上げて、遠くへ投げる。リュウやゴウキの背負い投げと性能は変わらない。

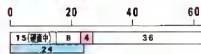


攻撃値 ● 17  
 ビヨリ値 ● 0  
 ゲージ増加量 ● 3  
 攻撃回数 ● 1  
 投げ間合い ● 40ドット

ZEROカウンター

ガード硬直中に ◀ or ▶ + 中 ⊕

相手の攻撃を受け止めたのち、挑発で切り返す。コプシにある攻撃判定が出るまで全身無敵。

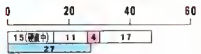


攻撃値 ● 11  
 ビヨリ値 ● 8  
 ゲージ増加量 ● 0  
 ヒット効果 ● ダウン  
 ガード方向 ● 立、屈

KZEROカウンター

ガード硬直中に ◀ or ▶ + 中 ⊕

うしろ回し足払いで反撃する。攻撃判定が出るまで全身無敵だ。技のリーチはしゃがみ強キックと同じ。



攻撃値 ● 13  
 ビヨリ値 ● 8  
 ゲージ増加量 ● 0  
 ヒット効果 ● ダウン  
 ガード方向 ● 立、屈

	攻撃値	ビヨリ値	ゲージ増加量	MAX ヒット	MAX ケズリ	ヒット効果	ガード方向
弱	14, 10	1, 1	空5/防7/当10	1	1	のけぞり	立、屈、空
中	15, 11	1, 1	空5/防7/当10	1	1	のけぞり	
強	17, 13	1, 1	空5/防7/当10	1	1	のけぞり	

が ぶ いん  
**我道拳**

↓ ↓ ↓ + (P)



気弾を飛ばすが、すぐ消えてしまう。飛び道具ではなく、相手の飛び道具を相殺可能なリーチの長い発動、と考えると使うこと。攻撃後の硬直が長く、画面端にいる相手に当たると反撃のスキを与えてしまうので注意。



①弾発射

①弾消滅(強)

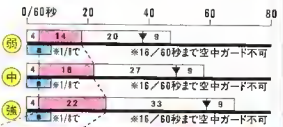
	攻撃値	ビヨリ値	ゲージ増加量	MAX ヒット	MAX ケズリ	ヒット効果	ガード方向
弱	18, 15, 3	3	空9/防10/当12	1	1	ダウン	立、屈 (上昇途中から立、屈、空)
中	19, 15, 3	3	空9/防10/当12	1	1	ダウン	
強	20, 15, 3	3	空9/防10/当12	1	1	ダウン	

こうりゆうけん  
**晃龍拳**

↓ ↓ ↓ + (P)



コブシを構えて宙へ跳ぶ。8分の1の確率で全身が光ったときのみ、動作開始から60分の8秒後(跳ねる瞬間)まで全身無敵。対空技としての性能はしゃがみ強パンチより劣るが、ダウン効果があるので出す価値はある。



①攻撃判定出現

①攻撃判定消滅

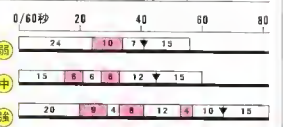
	攻撃値	ビヨリ値	ゲージ増加量	MAX ヒット	MAX ケズリ	ヒット効果	ガード方向
弱	13	2	空6/防7/当8	1	1	ダウン	立、屈、空
中	11+8	2+2	空6/防7+1/当8+2	2	2	のけぞり+ダウン	
強	10+9+8	2×3	空6/防+1+1/当8+2+2	3	3	のけぞり(最後のみダウン)	

だん くう せん  
**断空脚**

↓ ↓ ↓ + (K)



跳びヒザ蹴りのあと、中なら1発、強なら2発、蹴りを追加する。1発目の跳びヒザ蹴りのリーチが短く、連続技には使いづらくなった。一応、攻撃の先端をカスらせるように出せば、ガードされても反撃は受けにくい。



弱

中

強

## スーパーコンボ

### 震空我道拳

◆◆◆◆◆+  
 (P)×1~3同時  
 (イージーパーコンボ:  
 弱P+弱K同時)



見た目は我道拳そのままだが、弾が速くまで届き、複数回ヒットする。ただし、弾の速度が遅めなので、相手のスキを狙って出しても、距離が遠いとガードされてしまうことが多い。相打ち覚悟で、近距離で使うか？

**LEVELこのちがひ** LV1だと強・我道拳より少し速くまで飛ばす程度だが、LV2ならラウンド開始時の間合いまで、LV3ならさらに速く(3分の2画面程度)まで届く。無敵時間は、どのLVも弾発射の瞬間まで。

	攻撃値	ビヨリ値	MAXヒット	MAXケズリ	ヒット効果	ガード方向
LV1	12+13+7	1×3	3(空中連続ヒットあり)	3	のけぞり(最後のみダウン)	立、屈
LV2	13+10+7+6	1×4	4(空中連続ヒットあり)	4	のけぞり(最後のみダウン)	
LV3	18+11+9+6+6	1×5	5(空中連続ヒットあり)	5	のけぞり(最後のみダウン)	



①画面暗転



①弾発射&無敵終了



## スーパーコンボ

### 晃龍烈火

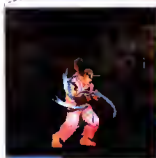
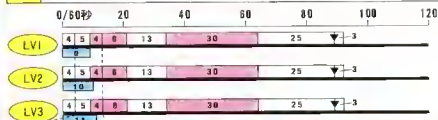
◆◆◆◆◆+  
 (K)×1~3同時  
 (イージーパーコンボ:  
 中K+中K同時)



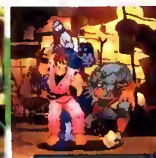
晃龍拳を2連発するが、1発目はほとんど移動せず、2発目は垂直に舞い上がるため、射程距離は短い。ただしビヨリ値が高く、事前に連続技を1~2回ヒットさせていれば、この技で相手を気絶させることも可能。

**LEVELこのちがひ** 1発目の晃龍拳は、LV1だとまったく前進せずにその場でくり出すが、LV2で少し、LV3ならそこそこ前へ移動する。全身無敵の時間も、LV2や3ならば攻撃判定が出るまで持続する。

	攻撃値	ビヨリ値	MAXヒット	MAXケズリ	ヒット効果	ガード方向
LV1	10+8+8+6	4×4	4(空中連続ヒットあり)	4	のけぞり(最後のみダウン)	立、屈
LV2	12+10+10+8+8	4×5	5(空中連続ヒットあり)	5	のけぞり(最後のみダウン)	
LV3	17+13+9+13+10+7	4×6	6(空中連続ヒットあり)	6	のけぞり(最後のみダウン)	



①画面暗転



その場で連続攻撃をくり出したのち、兎龍拳でフィニッシュ。連続攻撃の後半にある回し蹴り(立ち強キック)がヒットすれば相手を引き込むので、残りの攻撃はすべてつながってくる。問題は、攻撃の前半にあるリー

チの短い掌底が、相手に届くかどうかだ。**LEVEL**ごとのちがいは無敵時間ほどのLVも攻撃が出る瞬間まで。相手がサガットのときにLV3で出すと、最後の「ハヤッホオーウ!」のセリフが「やったぜ……」に変わる。

スーパーコンボ

ひっしゅうぶらいけん  
**必勝無頼拳**

◆◆◆◆◆+

ⓧ×1~3同時

(イージーパーコンボ:

強⑨+強⑧同時)



	攻撃値	ビヨリ値	MAXヒット	MAXケズリ	ヒット効果	ガード方向
LV1	4+3+6+7+9	0	5(空中連続ヒットあり)	5	のけぞり(最後のみダクン)	ガード方向
LV2	5+7+5+5+7+6+11	0	7(空中連続ヒットあり)	7	のけぞり(最後のみダクン)	
LV3	7+4+6+4+7+7+6+7+8+13+3	0	11(空中連続ヒットあり)	11	のけぞり(途中からダクン)	



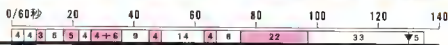
LEVEL 1

2発目の掌底が空振っても、1発目を食らった相手がのけぞりから復帰する前に3発目がヒットする。つまり、1

発目→3発目が連続技になってくれるのだ。一番早いやすいが、LV1だけに与えるダメージはたいしたことない。



①画面回転 ①立ち弱⑧ ①立ち弱⑨ ①立ち強⑨ ①立ち強⑧ ①兎龍拳



LEVEL 2

写真は6枚だが、3枚目の蹴り上げ(立ち中キック)は2ヒット技なので合計7ヒットとなる。1発目の攻撃がす

く出てしまうため、それだけ無敵時間も短い。2発目がヒットすれば、ほぼ確実に最後までつながってくる。



①立ち弱⑨ ①立ち中⑨ ①立ち中⑧(2段) ①立ち強⑧ ①しゃがみ中⑧ ①兎龍拳



LEVEL 3

これも蹴り上げ(立ち中キック)が2ヒット技だ。4発目のリーチが極端に短く、これが空振ると残りの攻撃はつ

ながらず、ガードされてしまう。1発目(立ち強パンチ)の出るのが遅いぶん、無敵時間も長いのが救い。



①立ち強⑨ ①立ち中⑧(1段目) ①立ち中⑧(2段目) ①しゃがみ弱⑧ ①しゃがみ中⑧ ①立ち強⑧



①(相手を引き込む) ①しゃがみ強⑧(逆動作) ①立ち中⑨ ①立ち強⑨(逆動作) ①兎龍拳(1段目) ①兎龍拳(2段目)

# ダルシム



泰然とただ運命に身を任す  
病に苦しむ民のためあえて戦うヨガ・マスター

## ヨガインフェルノ

### DHALSIM

夕闇迫るガンジス川のほとりに、西の空に向かい瞑想する修行僧の姿があった。彼の名はダルシム。

今、彼は明日からの試練の旅に備え、心を静めていた。

半年ほど前から彼の村を襲った流行病……満足な治療もままならぬ貧しい村ゆえ、多くの村人が倒れ、病の床についていた。

高い治療費をみなか払えるはずもなく、ダルシムはその現状を見かね、ストリートファイトという手段によって金をかせくという方法に思い至ったのである。

すっかり暗くなった川岸で、なおも瞑想をつづけるダルシムの背後に、ひとりの女性が歩み寄っていた。彼の妻、サリーである。

夫の決意が、悩んだ挙げ句のものとなりながらも、妻としては心配でならなかった。戦いという、これまでの静かな生活と相反する世界に身を投じることになった夫の背を見つめ、彼女は立ち尽くした。

そのときである。突然ダルシムの体が、巨大な炎の柱に包まれた。

サリーは驚き、夫に呼びかけた。「あなた！」しかしダルシムは平然と、炎のなかで振り返った。

「心配はいらない。これはヨガの奇跡、火の神アグニの力を借りた偽りの炎だ……大丈夫だよ」

そう言う、炎は音もなく消えた。どうやらそれは、見る者に炎をイメージさせる闘気のようなものらしい。

「この力を用いれば、必要以上に相手を傷つけることなく、闘いに勝利することができるだろう……」

ダルシムは微笑みを妻に向けるが、それはこぼぼっていた。

過酷な戦いに前に身を固くするダルシムに、サリーは優しく語りかける。

「あなたの信じることは、きっと正しいことですわ……」

その言葉を聞き、ダルシムの最後の迷いも、吹っ切れたようであった。

㊦×1カラー



㊦×2~3カラー



㊦オートマチック・カラー



㊦×1カラー



㊦×2~3カラー



㊦オートマチック・カラー



身長●176cm(可変)

体重●48kg

3サイズ●B107・W46・H65

血液型●O型

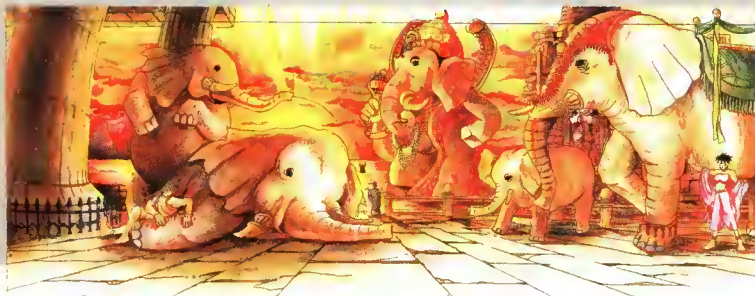


STAGE

## ガンジス川沿岸

INDIA

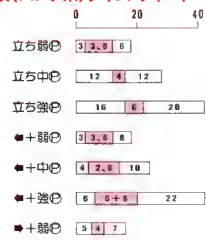
ガネーシャ像とソウ(うまい/)がいる川辺。中央の女性は、ダルシムの妻・サリー(17才)。ダルシム(同キャラ戦では勝ち残り側)が攻撃したり勝つとよこび、逆にダメージを受けたり負けると悲しむ。右端の女性も要チェックだ。



DHALSIM

	弱パンチ	中パンチ	強パンチ
立ち	<b>手刀チョップ</b> 攻撃値 ● 5.5 ビヨリ値 ● 3.3 ゲージ増量 ● 空0/防1/当2 ヒット効果 ● のけぞり キャンセル ● 必殺技 × キャンセル ● 連打 × キャンセル ● S C ○ ガード方向 ● 立、屈	<b>ズームストレート</b> 攻撃値 ● 9 ビヨリ値 ● 6 ゲージ増量 ● 空1/防3/当6 ヒット効果 ● のけぞり キャンセル ● 必殺技 × キャンセル ● 連打 × キャンセル ● S C ○ ガード方向 ● 立、屈	<b>ダブルズームストレート</b> 攻撃値 ● 13 ビヨリ値 ● 8 ゲージ増量 ● 空2/防5/当9 ヒット効果 ● のけぞり キャンセル ● 必殺技 × キャンセル ● 連打 × キャンセル ● S C ○ ガード方向 ● 立、屈
立ち(レバー)	<b>手刀チョップ</b> 攻撃値 ● 5.5 ビヨリ値 ● 3.3 ゲージ増量 ● 空0/防1/当2 ヒット効果 ● のけぞり キャンセル ● 必殺技 × キャンセル ● 連打 × キャンセル ● S C ○ ガード方向 ● 立、屈	<b>手刀アッパー</b> 攻撃値 ● 10.9 ビヨリ値 ● 6.6 ゲージ増量 ● 空1/防3/当6 ヒット効果 ● のけぞり キャンセル ● 必殺技 × キャンセル ● 連打 × キャンセル ● S C ○ ガード方向 ● 立、屈	<b>ヨガヘッドバット</b> 攻撃値 ● 13+9 ビヨリ値 ● 4+8 ゲージ増量 ● 空2/防4+/当6+3 ヒット効果 ● のけぞり キャンセル ● 必殺技 × キャンセル ● 連打 × キャンセル ● S C ○ ガード方向 ● 立、屈
しゃがみ	<b>ズームパンチ</b> 攻撃値 ● 5 ビヨリ値 ● 3 ゲージ増量 ● 空0/防1/当2 ヒット効果 ● のけぞり キャンセル ● 必殺技 × キャンセル ● 連打 × キャンセル ● S C ○ ガード方向 ● 屈	<b>ズームパンチ</b> 攻撃値 ● 9 ビヨリ値 ● 6 ゲージ増量 ● 空1/防3/当6 ヒット効果 ● のけぞり キャンセル ● 必殺技 × キャンセル ● 連打 × キャンセル ● S C ○ ガード方向 ● 屈	<b>ズームパンチ</b> 攻撃値 ● 12 ビヨリ値 ● 8 ゲージ増量 ● 空2/防5/当9 ヒット効果 ● のけぞり キャンセル ● 必殺技 × キャンセル ● 連打 × キャンセル ● S C ○ ガード方向 ● 屈
しゃがみ(レバー)	<b>手刀水平チョップ</b> 攻撃値 ● 5 ビヨリ値 ● 3 ゲージ増量 ● 空0/防1/当2 ヒット効果 ● のけぞり キャンセル ● 必殺技 × キャンセル ● 連打 × キャンセル ● S C ○ ガード方向 ● 立、空、屈	<b>手刀水平チョップ</b> 攻撃値 ● 8 ビヨリ値 ● 6 ゲージ増量 ● 空1/防3/当6 ヒット効果 ● のけぞり キャンセル ● 必殺技 × キャンセル ● 連打 × キャンセル ● S C ○ ガード方向 ● 立、空、屈	<b>手刀水平チョップ</b> 攻撃値 ● 12 ビヨリ値 ● 6 ゲージ増量 ● 空2/防5/当9 ヒット効果 ● のけぞり キャンセル ● 必殺技 × キャンセル ● 連打 × キャンセル ● S C ○ ガード方向 ● 立、空、屈
ジャンプ	<b>ジャンプズームアッパーパンチ</b> 攻撃値 ● 10 ビヨリ値 ● 3 ゲージ増量 ● 空0/防1/当2 ヒット効果 ● のけぞり キャンセル ● 必殺技 × キャンセル ● 連打 × キャンセル ● S C ○ ガード方向 ● 立、空	<b>ジャンプズームサイドパンチ</b> 攻撃値 ● 11 ビヨリ値 ● 6 ゲージ増量 ● 空2/防4/当7 ヒット効果 ● のけぞり キャンセル ● 必殺技 × キャンセル ● 連打 × キャンセル ● S C ○ ガード方向 ● 立、空	<b>ジャンプズームパンチ</b> 攻撃値 ● 12 ビヨリ値 ● 8 ゲージ増量 ● 空2/防7/当11 ヒット効果 ● のけぞり キャンセル ● 必殺技 × キャンセル ● 連打 × キャンセル ● S C ○ ガード方向 ● 立、空
ジャンプ(レバー)	<b>ジャンプアッパーパンチ</b> 攻撃値 ● 10 ビヨリ値 ● 3 ゲージ増量 ● 空0/防1/当2 ヒット効果 ● のけぞり キャンセル ● 必殺技 × キャンセル ● 連打 × キャンセル ● S C ○ ガード方向 ● 立、空	<b>ジャンプサイドパンチ</b> 攻撃値 ● 12 ビヨリ値 ● 6 ゲージ増量 ● 空2/防4/当7 ヒット効果 ● のけぞり キャンセル ● 必殺技 × キャンセル ● 連打 × キャンセル ● S C ○ ガード方向 ● 立、空	<b>ジャンプパンチ</b> 攻撃値 ● 14 ビヨリ値 ● 8 ゲージ増量 ● 空4/防7/当11 ヒット効果 ● のけぞり キャンセル ● 必殺技 × キャンセル ● 連打 × キャンセル ● S C ○ ガード方向 ● 立、空
立ち(レバー)	<b>ヨガ水平突き</b> 攻撃値 ● 5 ビヨリ値 ● 3 ゲージ増量 ● 空0/防1/当2 ヒット効果 ● のけぞり キャンセル ● 必殺技 × キャンセル ● 連打 × キャンセル ● S C ○ ガード方向 ● 立、屈		

基本技(パンチ系)タイム・チャート



基本技

●地上戦で使う技

遠距離戦では立ち弱キック、立ち中キック、立ち強パンチを、相手のケンセイ技にツブされないように使い、相手が立っている場合は、しゃがみ中or強パンチもくわえる。これらの技にヨガファイアを組み合わせて闘うのだ。

接近時は、◆+中or強キックや◆+パンチの弱中強を、攻撃の出る速度や相手との距離に応じて使いわける。相手が画面端でなければ、キャンセルをかけてヨガファイアを撃ってもいいだろう。



## 弱キック



## 中キック



## 強キック



## 解説

## ●対空技

遠距離では、相手のジャンプを未然に防ぐような感じで、立ち中キック、立ち強キックを使う。

近距離では、●+強パンチ、●+強キック、●+中パンチ、●+中キック、立ち弱パンチを、相手の位置や出してくる技によって使いわける。判断力が必要だ。

上記のどの技も当てづらい中途半端な距離では、後方ジャンプ強パンチがベストだが、その場合は確実にヒットさせること。空振りするとイタイ反撃が待っている。

## 基本技(キック系)タイム・チャート



特殊技

ヨガショック

◀+弱◎(押しつづける)

弱◎を60分の34秒以上押しつづけると出せる。



攻撃値 ● 9  
ビヨリ値 ● 6  
ゲージ増加量 ● 空0/防2/当5  
キャンセル ● ×  
ヒット効果 ● のけぞり  
ガード方向 ● 立

特殊技

ドリル頭突き

空中で▼要素+強◎

体を伸ばして頭を前に向け、浅い角度で降下する。



攻撃値 ● 12  
ビヨリ値 ● 8  
ゲージ増加量 ● 空4/防7/当11  
キャンセル ● ×  
ヒット効果 ● のけぞり  
ガード方向 ● 立、屈、空

特殊技

ドリルキック

空中で▼要素+◎

弱なら浅い角度、中は斜め下45度、強は急角度で降下する。ある程度地上から離れていないと、この技を出すことはできない。



攻撃値 ● 10  
ビヨリ値 ● 6  
ヒット効果 ● のけぞり

ゲージ増加量 ● 弱: 空2/防5/当9  
● 中: 空3/防6/当10  
● 強: 空4/防7/当11  
ガード方向 ● 立、屈、空

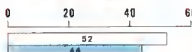


特殊技

ヨガエスケイブ

吹き飛び中に◀+強◎

落下直前にテレポーションして、体勢を立て直す。



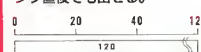
攻撃値 ● —  
ビヨリ値 ● —  
ゲージ増加量 ● 0  
キャンセル ● ×  
ヒット効果 ● —  
ガード方向 ● —

特殊技

(空中挑発)

空中でスタート・ボタン

ゆっくり降下する。ジャンプ直後でも出せる。



攻撃値 ● —  
ビヨリ値 ● —  
ゲージ増加量 ● 0  
キャンセル ● ×  
ヒット効果 ● —  
ガード方向 ● —

通常投げ(つかみ技)

ヨガスマッシュ

相手の近くで

◀or▶+中◎

相手を押さえつけて、コブシで頭を何度もなぐる。レバーを回しつつボタン連打で攻撃回数を増やせる。



攻撃値 ● 12+1発につき1  
ビヨリ値 ● 0  
ゲージ増加量 ● 3  
攻撃回数 ● 3~11  
投げ間合い ● 40ドット

通常投げ

ヨガスルー

相手の近くで

◀or▶+強◎

相手を遠くへほうり投げける。投げたあとは相手が地面に落ちる前に行動可能となる。投げ間合いは普通。



攻撃値 ● 20  
ビヨリ値 ● 0  
ゲージ増加量 ● 3  
攻撃回数 ● 1  
投げ間合い ● 40ドット

ZEROカウンター

ガード硬直中に◀+強◎

◀+中パンチと同じ動作で手刀を突き上げる。攻撃が上を向いているため、横へのリーチはかなり短い。



攻撃値 ● 15, 13  
ビヨリ値 ● 8, 8  
ゲージ増加量 ● 0  
ヒット効果 ● ダウン  
ガード方向 ● 立、屈

ZEROカウンター

ガード硬直中に◀+強◎

しゃがみ強キックと同じ動作のスライディング。横へ伸びるかわりにガードされたときのスキは大きい。



攻撃値 ● 14  
ビヨリ値 ● 8  
ゲージ増加量 ● 0  
ヒット効果 ● ダウン  
ガード方向 ● 立、屈

## ヨガファイア



◀ 弱だと地上の相手が食らっても倒れない。立ち強パンチなどで追加ダメージを狙えるぞ



口から炎を飛ばす。炎は飛行中、少しずつ小さくなっていき、それにつれて飛行速度と威力が低下、射程距離の限界を超えた時点で消滅する。炎の威力や飛行速度は、弱より強のほうが上だが、射程距離は逆に強のほうが短い。相手との距離が離れているときは弱、近すぎるときは中が強をおもに使う。

	攻撃値	ビヨリ値	ゲージ増加量	MAX ヒット	MAX ケスリ	ヒット効果	ガード方向
弱	10, 9, 6, 5	4, 4, 4, 4	空4/防6/当9			燃焼のけせり	立、屈、空
中	13, 12, 9, 8	10, 10, 10, 10	空4/防6/当9			燃焼ダウン	
強	14, 13, 10, 9	12, 12, 12, 12	空4/防6/当9			燃焼ダウン	

0/60秒 20 40 60 80 100 120



①弾発射

口から火炎をふき出す（炎をふいている時間は、弱中強の順で長くなる）。相手または飛び道具に当たると炎は消え去り、すぐに行動可能となる。基本技にキャンセルをかけて出せば、スキなく相手の体力をケズっていきけるが、コマンドの関係上「伸びる基本技」が暴発しやすく、リスクも大きい。



◀ 炎をガードさせてケスったあとにはすぐ動けるようになるので、すばやくつぎの攻撃へうつろう

## ヨガフレイム



	攻撃値	ビヨリ値	ゲージ増加量	MAX ヒット	MAX ケスリ	ヒット効果	ガード方向
弱	16	8	空6/防8/当11			燃焼ダウン	立、屈、空
中	17	10	空6/防8/当11			燃焼ダウン	
強	18	12	空6/防8/当11			燃焼ダウン	

0/60秒 20 40 60 80 100 120



\*炎を相手に当てたあとの硬直は23、空振りの場合は25



①攻撃判定出現

②攻撃判定拡大

③攻撃判定消滅

## ヨガブラスト

◆◆◆◆◆+Ⓚ



上方向へヨガフレイムを噴く。地上の相手に当てにくいので、対空技として使うか、オリジナルコンボ動作中に相手を宙に吹き飛ばし、この技で追い打ちをかけるのが有効だ。スキの少なさを利用し、相手との距離が離れているときに弱で出して、スーパーコンボゲージかせぎ&フェイントに使うもある。



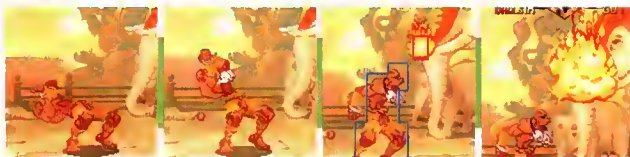
◆全談だが、ロからフア  
イアやフレイムを出して  
いる最中は、ガイコツが  
笑っているぞ

	攻撃値	ビヨリ値	ゲージ増加量	MAX ヒット	MAX ケスリ	ヒット効果	ガード方向
弱	17	8	空6/防8/当11			燃焼ダウン	立、屈、空
中	18	10	空6/防8/当11			燃焼ダウン	
強	19	12	空6/防8/当11			燃焼ダウン	

0/60秒 20 40 60 80 100 120



※炎を相手に当てたあとの硬直は1.5、空振りの場合は1.7



①攻撃判定出現

①攻撃判定拡大

## ヨガレポート

右側相手近く: ◆◆◆+Ⓚ3つ同時

右側相手遠く: ◆◆◆+Ⓚ3つ同時

左側相手近く: ◆◆◆+Ⓚ3つ同時

左側相手遠く: ◆◆◆+Ⓚ3つ同時

※すべて空中でも使用可能



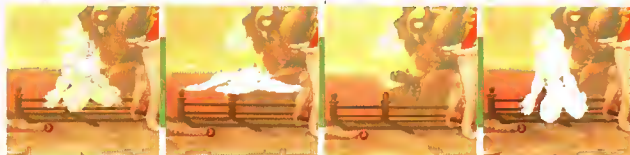
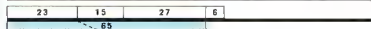
座禅を組んで空間に消え去り、指定した場所へ現れる。空中で入力した場合は、消えたときと同じ高度で指定した場所へ出現し、降下中にジャンプ攻撃を出すことができる(再度のレポートは不可)。空中版は高さ制限があり、ある程度上空でないコマンドは無効化され、基本技が特殊技が暴発してしまう。



◆画面端にいる相手の裏へレポートできるのは2Pキヤラのみ。1Pキヤラでは不可だ


	攻撃値	ビヨリ値	ゲージ増加量	MAX ヒット	MAX ケスリ	ヒット効果
	—	—	2	—	—	—

0/60秒 20 40 60 80 100 120

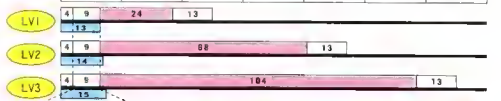


前方に炎を振りまく。攻撃判定が出た瞬間(LV2や3は直後)に無敵も切れるが、出ぎわの攻撃判定は小さく、相手の攻撃が重なっていると一方的にツプされることが多い。出ぎわの炎には相手を引き込む効果もあり、

ガードされると接近戦になってしまう。ただし攻撃後は自分のほうが一瞬早く硬直がとけるので、すばやくつぎの攻撃へつなげよう。  
**LEVELごとのちがいを** 炎を置く時間が長くなり、そのぶんヒット数も増える。

**スーパーコンボ**  
**ヨガインフェルノ**  
 ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ +  
 ⊙×1~3同時  
 (イージースーパーコンボ:  
 弱⊙+弱⊙同時)  



	攻撃値	ビヨリ値	MAXヒット	MAXケズリ	ヒット効果	ガード方向
LV1	22+7+4	1×3	3	3	燃焼のけぞり (最後のみ燃焼ダウン)	立、屈
LV2	22+3×7	0×5+1×3	8	8	燃焼のけぞり (最後のみ燃焼ダウン)	
LV3	28+3×12	0×10+1×3	13	13	燃焼のけぞり (最後のみ燃焼ダウン)	



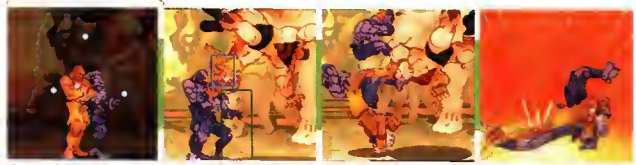
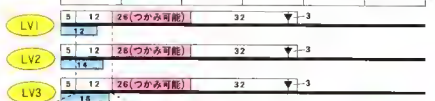
①画面暗転 ②攻撃判定出現

斜め上へ跳び、投げ間合い内にいる相手を足ではさんで地面へ1~3回たたきつける。攻撃後は倒れている相手の近くに着地するのだが、特定の攻撃をタイミングよく重ねると、起き上がった相手の行動しだいで、そ

の技がガード不能になる(→P.298)。  
**LEVELごとのちがいを** 攻撃回数が増えるぶん、合計ダメージも増える。全身無敵の時間は上のLVほど長いが、LV3でもつがみ判定が出る直前までしか無敵が持続しない。

**スーパーコンボ**  
**ヨガストライク**  
 ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ +  
 ⊙×1~3同時  
 (イージースーパーコンボ:  
 中⊙+中⊙同時、  
 または強⊙+強⊙同時)  


	攻撃値	ビヨリ値	攻撃回数	投げ間合い	ガード方向
LV1	33	0	1	距離64ドット、高さ±48ドット	立、屈
LV2	12+33	0	2	距離64ドット、高さ±48ドット	
LV3	12+16+33	0	3	距離64ドット、高さ±48ドット	



①画面暗転 ②つかみ判定出現

# ザンギエフ



大地割る鋼の筋肉に敵はなし!  
山河震わす破壊力、  
ロシアの赤いサイクロン

## ファイナルアトミックバスター

### ZANGIEF

ロシア格闘界にこの男ありとうたわれた鋼の闘士、ザンギエフ。

その見事に鍛え上げられた体もさることながら、世の評価はその抜群の技のセンスに集まっていた。彼はつねに技を研究改良してゆく努力家でもあったのだ。

このところザンギエフは、固め技のひとつであるバイルドライバーの破壊力に限界を感じていた。そもそも彼にバイルドライバーをかけられただけでも普通のプロレスラーはひとたまりもないのだが、彼は自分を基準に考えるのだ。あらゆる方法を試みてはみたものの、どうもいいアイデアが思い浮かばない。

そんなある嵐の夜、試合を終えて屋外でトレーニングをつづけていると、ヒル風の影響からか、突然大規模な竜巻が発生した。

竜巻はうなりを上げてザンギエフに近づいていく。しかしこのとき、彼は手を休め、腕組みをして考え込んでいたのだ。

迫る音にもまったく気づいていないザンギエフ。奔流が彼を飲み込み、ゆっくりと空中に吸い上げていく。竜巻は勢いを増し、ザンギエフの体を高々と持ち上げていった。

しかし彼は、吸い上げられたときと同様、まだ腕組みをしていた。やがて自分の身体がきりもみ落下していくのが気がついたとき、彼の脳裏にひらめきが訪れた。

「これだ!!」

叫ぶやいなや、彼は大音響と共に頭から地面に落下した。しばらくの沈黙のあと、派手な粉塵のなかから豪快な笑い声が響く。

「これはいい! これは使える!!」

のちに格闘界を震撼させる、驚異の必殺技誕生の瞬間である。

このときのひらめきがスクリーバイルドライバーに、そしてファイナルアトミックバスターに発展していくのであった。

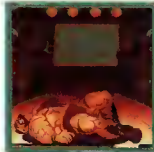
㊦×1カラー



㊦×2～3カラー



㊦オートマッチック・カラー



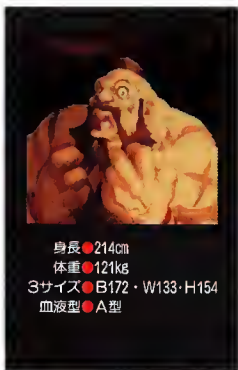
㊦×1カラー



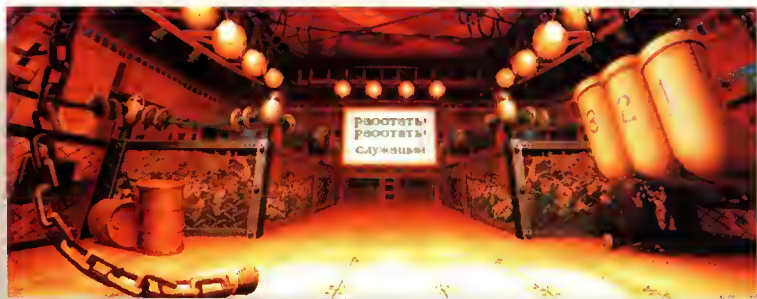
㊦×2～3カラー



㊦オートマッチック・カラー



身長 ● 214cm  
 体重 ● 121kg  
 3サイズ ● B172・W133・H154  
 血液型 ● A型

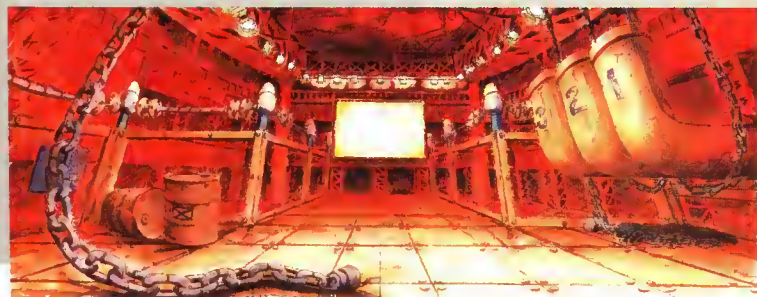


STAGE

## ビルスク製鉄工場

U.S.S.R.

「ストⅡ」シリーズにも登場した工場内の特設リング。金網の向こうには、大勢の観客が押し寄せている。中央のスクリーンに表示されるロシア語の意味は「働け/働け/労働者」といったところ。



	弱パンチ	中パンチ	強パンチ
立ち	<b>ブレーンチョップ</b> 攻撃値 ● 8 ビヨリ値 ● 3 ゲージ増減 ● 空0/防1/当2 ヒット効果 ● のけぞり キャンセル ● 必殺技 × 連打 S C × ガード方向 ● 立、屈	<b>カウンターストップ</b> 攻撃値 ● 14 ビヨリ値 ● 6 ゲージ増減 ● 空1/防3/当6 ヒット効果 ● のけぞり キャンセル ● 必殺技 × 連打 S C × ガード方向 ● 立、屈	<b>ダイナマイトパンチ</b> 攻撃値 ● 20 ビヨリ値 ● 8 ゲージ増減 ● 空2/防5/当9 ヒット効果 ● のけぞり キャンセル ● 必殺技 × 連打 S C × ガード方向 ● 立、屈
しゃがみ	<b>地獄突き</b> 攻撃値 ● 5 ビヨリ値 ● 3 ゲージ増減 ● 空0/防1/当2 ヒット効果 ● のけぞり キャンセル ● 連打 × S C ○○○ ガード方向 ● 立、屈	<b>ロシアアンバー</b> 攻撃値 ● 14 ビヨリ値 ● 6 ゲージ増減 ● 空1/防3/当6 ヒット効果 ● のけぞり キャンセル ● 必殺技 × 連打 S C × ガード方向 ● 立、屈	<b>ロシアハンマーパンチ</b> 攻撃値 ● 20 ビヨリ値 ● 8 ゲージ増減 ● 空2/防5/当9 ヒット効果 ● のけぞり キャンセル ● 必殺技 × 連打 S C × ガード方向 ● 立、屈
垂直ジャンプ	<b>ジャンピングフィンガー</b> 攻撃値 ● 11 ビヨリ値 ● 3 ゲージ増減 ● 空0/防1/当2 ヒット効果 ● のけぞり キャンセル ● 必殺技 × 連打 S C × ガード方向 ● 立、空	<b>ジャンピングブレイクチョップ</b> 攻撃値 ● 12 ビヨリ値 ● 6 ゲージ増減 ● 空1/防3/当6 ヒット効果 ● のけぞり キャンセル ● 必殺技 × 連打 S C × ガード方向 ● 立、空	<b>ジャンピングファIST</b> 攻撃値 ● 14 ビヨリ値 ● 8 ゲージ増減 ● 空2/防5/当9 ヒット効果 ● のけぞり キャンセル ● 必殺技 × 連打 S C × ガード方向 ● 立、空
斜めジャンプ	<b>ジャンピングフィンガー</b> 攻撃値 ● 11 ビヨリ値 ● 3 ゲージ増減 ● 空0/防1/当2 ヒット効果 ● のけぞり キャンセル ● 必殺技 × 連打 S C × ガード方向 ● 立、空	<b>ジャンピングブレイクチョップ</b> 攻撃値 ● 12 ビヨリ値 ● 6 ゲージ増減 ● 空1/防3/当6 ヒット効果 ● のけぞり キャンセル ● 必殺技 × 連打 S C × ガード方向 ● 立、空	<b>ジャンピングラリアット</b> 攻撃値 ● 15 ビヨリ値 ● 8 ゲージ増減 ● 空2/防5/当9 ヒット効果 ● のけぞり キャンセル ● 必殺技 × 連打 S C × ガード方向 ● 立、空
斜めジャンプ	<b>ジャンピングフィンガー</b> 攻撃値 ● 11 ビヨリ値 ● 3 ゲージ増減 ● 空0/防1/当2 ヒット効果 ● のけぞり キャンセル ● 必殺技 × 連打 S C × ガード方向 ● 立、空	<b>ジャンピングブレイクチョップ</b> 攻撃値 ● 12 ビヨリ値 ● 6 ゲージ増減 ● 空1/防3/当6 ヒット効果 ● のけぞり キャンセル ● 必殺技 × 連打 S C × ガード方向 ● 立、空	<b>フライングボディアタック</b> 攻撃値 ● 13 ビヨリ値 ● 8 ゲージ増減 ● 空3/防6/当10 ヒット効果 ● のけぞり キャンセル ● 必殺技 × 連打 S C × ガード方向 ● 立、空

基本技(パンチ系)タイム・チャート

	0	20	40
立ち弱◎	6	15	
立ち中◎	12	9	19
立ち強◎	14	9	22
しゃがみ弱◎	4	4	13
しゃがみ中◎	10	4	21
しゃがみ強◎	12	4	20
垂直ジャンプ弱◎	5	9	
垂直ジャンプ中◎	8	4	
垂直ジャンプ強◎	10	4	
斜めジャンプ弱◎	5	9	
斜めジャンプ中◎	8	4	
斜めジャンプ強◎	10	6	
斜めジャンプ★要素+弱◎	5	9	
斜めジャンプ★要素+中◎	8	4	
斜めジャンプ★要素+強◎	7	28	

基本技

●攻めのカナメとなる技

どの基本技も一長一短で、軸と言えるものがない。あえてあげるとすれば、特殊技になるが●+強キックがいいだろう。

この技は、攻撃前後のスキこそ大きいものの、リーチが長く、食らった相手を転ばせることができる。これをガードさせて、相手にプレッシャーを与えるのがセオリーだ。オリジナルコンボ発動直後にいきなり使って相手を空中に浮かせ、ダブルリアットなどで追い打ちをかけるのにも利用できる。

●地上戦で使う技

中間～遠距離でのケンセイ用としては、しゃがみ弱パンチ、立ち弱キック、立ち中キックが有効。接近戦では、相手を固めたり投げ技につなぐ手段にもなる。立ち弱キックは必殺技キャンセルが可能で、弱or中・バニシングフラットを出せば、相手の体力をケズりつつ接近できる。先端を当てるようにすれば、反撃も受けにくいぞ。

相手の技の空振りには、リーチが長いしゃがみ強パンチで反撃しよう。立ち強パンチは相手の接近と跳び込みを未然に防ぎたいときのケンセイに効果的だ。

垂直ジャンプ強パンチは攻撃範囲の広さを利用して、接近して



## 弱キック

## ローキック

攻撃値 ● 9  
ビヨリ値 ● 3  
ゲージ増量 ● 空0/防1/当2  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 立、屈

## 中キック

## ミドルキック

攻撃値 ● 12  
ビヨリ値 ● 6  
ゲージ増量 ● 空1/防3/当6  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 立、屈

## 強キック

## フライングニールキック

攻撃値 ● 13+8  
ビヨリ値 ● 4+4  
ゲージ増量 ● 空2/防4+1/当+3  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 立、屈

## コソックスステップ

攻撃値 ● 9  
ビヨリ値 ● 3  
ゲージ増量 ● 空0/防1/当2  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 屈

## コソックスステップ

攻撃値 ● 13  
ビヨリ値 ● 6  
ゲージ増量 ● 空0/防2/当5  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 屈

## コソックスステップ

攻撃値 ● 15  
ビヨリ値 ● 6  
ゲージ増量 ● 空0/防3/当7  
ヒット効果 ● 必殺技 ×  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 屈

## ジャンピングミドルキック

攻撃値 ● 10  
ビヨリ値 ● 3  
ゲージ増量 ● 空0/防1/当2  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 立、空

## ジャンピングヒールスタンプ

攻撃値 ● 12  
ビヨリ値 ● 6  
ゲージ増量 ● 空1/防3/当6  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 立、空

## ドロップキック

攻撃値 ● 15  
ビヨリ値 ● 8  
ゲージ増量 ● 空2/防5/当9  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 立、空

## ジャンピングミドルキック

攻撃値 ● 10  
ビヨリ値 ● 3  
ゲージ増量 ● 空0/防1/当2  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 立、空

## ジャンピングヒールスタンプ

攻撃値 ● 12  
ビヨリ値 ● 6  
ゲージ増量 ● 空1/防3/当6  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 立、空

## ドロップキック

攻撃値 ● 14  
ビヨリ値 ● 6  
ゲージ増量 ● 空2/防5/当9  
ヒット効果 ● のけぞり ×  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 立、空

## ダブルニードロップ

攻撃値 ● 10  
ビヨリ値 ● 6  
ゲージ増量 ● 空1/防2/当3  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 立、空

## ダブルニードロップ

攻撃値 ● 12  
ビヨリ値 ● 6  
ゲージ増量 ● 空2/防4/当7  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 立、空

## ドロップキック

攻撃値 ● 14  
ビヨリ値 ● 6  
ゲージ増量 ● 空2/防5/当9  
ヒット効果 ● のけぞり ×  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 立、空

## 基本技(キック系)タイム・チャート

0 20 40

立ち弱◎ 7 5 12

立ち中◎ 7 6 17

立ち強◎ 12 2+4 28

しゃがみ弱◎ 5 4 13

しゃがみ中◎ 7 4 15

しゃがみ強◎ 8 4 17

垂直ジャンプ弱◎ 6 10

垂直ジャンプ中◎ 8 8

垂直ジャンプ強◎ 10 4

斜めジャンプ弱◎ 6 8

斜めジャンプ中◎ 8 8

斜めジャンプ強◎ 10 4

斜めジャンプ●要素+弱◎ 7 32

斜めジャンプ●要素+中◎ 7 32

斜めジャンプ●要素+強◎ 10 4

## 解説

くる相手をツブすのに使える。

## ●対空技

近距離ではダブルリアットに頼らざるを得ないが、中間距離なら立ち弱パンチ、遠距離ならしゃがみ中パンチが有効。立ち強キックは動作が遅く威力も低い(先端時)ので使えない。

相手の跳び込みを迎撃しつつ間合いをつめたいときは、前方ジャンプ直後に弱パンチ、弱キック、中キックのいずれかを出して空中戦を挑むといい。

## ●跳び込みに使う技

ジャンプ強パンチはリーチが長く、飛び道具に対して相打ち覚悟で使うこともできる。対空技が強い相手に対しては、前方ジャンプ●+強パンチor中キックと使いわけよう。ジャンプ中パンチも手刀の先端だけ届くような距離なら有効。

## ●意外な使用方法がある技

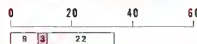
前方ジャンプ強キックは、ジャンプ直後に使うことで、相手のジャンプを封じながら接近できる。ZEROカウンターによる迎撃も選ばれるし、間合いや技を出すタイミングによっては、一部の対空技を入力することも可能だ。そのあとは、着地と同時に必殺投げを仕掛けるといいだろう。

特殊技

ロシアンキック

◆+中(K)

攻撃より先に食らい判定が前に露出するのが欠点。



攻撃値 ● 13  
ビヨリ値 ● 6  
ゲージ増加量 ● 空3/防3/当6  
キャンセル ● ×  
ヒット効果 ● のけぞり  
ガード方向 ● 屈

特殊技

ダイナマイトキック

◆+強(K)

リーチの長い足払い。空振ったときのスキも特大。



攻撃値 ● 15  
ビヨリ値 ● 6  
ゲージ増加量 ● 空2/防5/当9  
キャンセル ● ×  
ヒット効果 ● 転倒  
ガード方向 ● 屈

特殊技

ヘッドバット

垂直ジャンプ中に  
◆要素+中or強(P)

中Pで出すと、ゲージ増量は空2/防4/当7。



攻撃値 ● 21  
ビヨリ値 ● 20  
ゲージ増加量 ● 空3/防6/当10  
キャンセル ● ×  
ヒット効果 ● のけぞり  
ガード方向 ● 立、空

通常投げ

バックドロップ

相手の近くで

◆or◆+中or強(P)

後頭部から地面へたたきつける。投げたあとは、画面端でないかぎり間合いが大きく開いてしまう。



攻撃値 ● 20  
ビヨリ値 ● 0  
ゲージ増加量 ● 3  
攻撃回数 ● 1  
投げ間合い ● 57ドット

通常投げ(つかみ技)

ストマックロー

相手の近くで

◆+中or強(P)

相手の腹部を絞める。レバー回転+ボタン連打で攻撃回数増加。攻撃後は、すぐ動けるようになる。



攻撃値 ● 13+1発につき1  
ビヨリ値 ● 0  
ゲージ増加量 ● 3  
攻撃回数 ● 3~8  
投げ間合い ● 57ドット

通常投げ(つかみ技)

噛みつき

相手の近くで

◆or◆+中or強(K)

レバー回転+ボタン連打で、攻撃回数を増やせる。攻撃後はすぐ動けるので、すかさず前進しよう。



攻撃値 ● 12+1発につき1  
ビヨリ値 ● 0  
ゲージ増加量 ● 3  
攻撃回数 ● 3~8  
投げ間合い ● 57ドット

PZEROカウンター

ガード硬直中に

◆◆◆+P

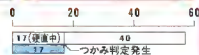
攻撃を受け止めたあと、相手をつかまえてラリアットで吹き飛ばす。つかみ判定の発生は非常に早い。つかみこねると、投げスクリポーズになってしまう。



攻撃値 ● 9  
ビヨリ値 ● 0  
ゲージ増加量 ● 3



攻撃回数 ● 1  
投げ間合い ● 96ドット



KZEROカウンター

ガード硬直中に

◆◆◆+K

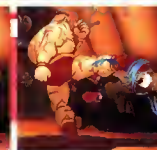
立ち中キックの動作で反撃する。攻撃判定が高めの位置にあり、しゃがみ攻撃や低い打点のジャンプ攻撃に対して使うと、かなりの確率で空振ってしまう。



攻撃値 ● 15  
ビヨリ値 ● 8  
ゲージ増加量 ● 0



ヒット効果 ● ダウン  
ガード方向 ● 立、屈



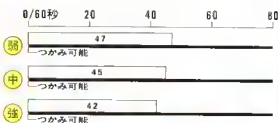
スクリューパイル  
ドライバー

レバー1回転+P



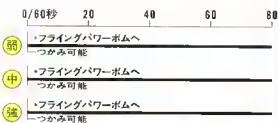
	攻撃値	ヒヨリ値	ゲージ増加量	攻撃回数	投げ間合い	ガード方向
弱	25	0	空5/当25	1	104ドット	-
中	29	0	空5/当25	1	101ドット	
強	35	0	空5/当25	1	97ドット	

相手をつかんで回転しながら垂直上昇し、地面へたたきつける（ただし、自分の全身が画面中央より前に寄っていた場合は、後方へ跳んでいく）。投げ間合いの広さが定評の技だったが、本作ではかなりせまめた。

アトミック  
スープレックス相手の近くで  
レバー1回転+K

	攻撃値	ヒヨリ値	ゲージ増加量	攻撃回数	投げ間合い	ガード方向
弱	6+20	0	空5/当25	2	64ドット	-
中	7+23	0	空5/当25	2	64ドット	
強	8+26	0	空5/当25	2	64ドット	

コマンドを入力した瞬間に、つかめる相手が投げ間合い内にいると、この技になる（つかめなくても投げスカリポーズにはならず、自動的に下の技が出る）。投げたあとは、お互いの位置が入れ替わるのがポイント。

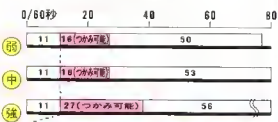


## フライングパワーボム

相手から離れた位置で  
レバー1回転+K

	攻撃値	ヒヨリ値	ゲージ増加量	攻撃回数	投げ間合い	ガード方向
弱	16	0	空5/当17	1	64ドット+移動距離	-
中	17	0	空5/当17	1	64ドット+移動距離	
強	18	0	空5/当17	1	64ドット+移動距離	

腕を広げて少し前進、相手をつかんだら跳び上がって地面へたたきつける。ザンギエフの必殺投げて唯一、相手を即座につかむことができない。弱中強のちがいは、移動距離と攻撃値、それと攻撃後に離れる間合い。



○前進開始&amp;つかみ判定出現

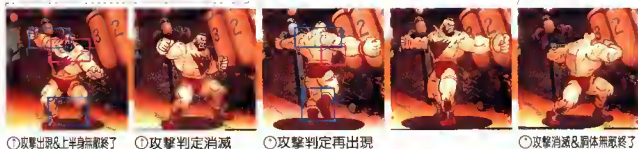
## ダブルリアット

ⓐ3つ同時押し



攻撃値	ビヨリ値	ゲージ増加量	MAX ヒット	MAX ケズリ	ヒット効果	ガード方向
出ぎわ18、回転10	出ぎわ10、回転5	空6/防7+1/当8	1	2	ダウン	立、屈

腕を広げて2回転する。回転中は、レバーで左右移動できる。攻撃判定が出る瞬間まで上半身無敵で、回転中は胸からヒザにかけて食らい判定がない（胴体無敵）。出ぎわの攻撃判定が高い位置にあるため、対空技になる。



## クイックダブルリアット

ⓐ3つ同時押し



攻撃値	ビヨリ値	ゲージ増加量	MAX ヒット	MAX ケズリ	ヒット効果	ガード方向
出ぎわ16、回転10	出ぎわ10、回転5	空6/防7+1/当8	1	2	ダウン	立、屈

ダブルリアットより1回転少ないが、攻撃後のス中は大きめ。攻撃判定が出る瞬間まで全身無敵で、回転中は腰から足首の間が無敵状態。出ぎわの攻撃判定が低い位置にあるので、相手の地上攻撃をツブすのに使える。



## バニシングフラット

ⓐ+ⓐ



	攻撃値	ビヨリ値	ゲージ増加量	MAX ヒット	MAX ケズリ	ヒット効果	ガード方向
弱	12	4	空7/防8/当9	1	1	のけぞり	立、屈
中	14	10	空7/防8/当9	1	1	のけぞり	
強	15	12	空7/防8/当9	1	1	のけぞり	

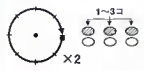
反転して手のひらを振りおろす。手で飛び道具を消すこともできる（スーパーコンボの弾は1発ぶん消す）。移動距離の短い弱は弾消しに、攻撃をかねるなら中か強をしよう。相手の起き上がりに重ねるのも有効だ。



スーパーコンボ

ファイナル  
アトミックバスター

レバー2回転+  
P×1~3同時  
(イージースーパーコンボ:  
弱②+弱③同時)



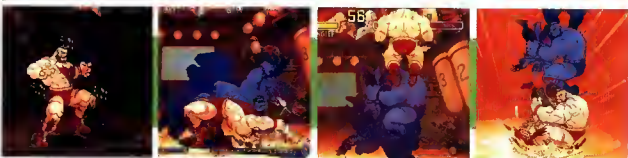
つかめる範囲に相手がいたら、暗転終了と同時につかんで投げる。投げ間合いこそせまいが、「地上で行動可能になった瞬間の相手は投げられない」というシステム(→P.183)を無視して相手をつかむ能力を持つ。ちなみ

にこの能力は、スクリュースパイロドライバーとアトミックスプレックスにもある。  
LEVELごとのちがいを、投げる回数が増えるぶん、ダメージも増加。LV3は、全スーパーコンボ中屈指の破壊力だ。

	攻撃値	ビヨリ値	攻撃回数	投げ間合い	ガード方向
LV1	15+25	0	2	104ドット	-
LV2	13+15+26	0	3	104ドット	
LV3	15+17+21+32	0	4	104ドット	

	0/60秒	20	40	60	80	100	120
LV1	4	4	4	4	4	4	4
LV2	4	4	4	4	4	4	4
LV3	4	4	4	4	4	4	4



◎画面暗転&つかみ判定出現

前方へ跳び上がり、空中の相手をつかんで地面へたたきつける。投げ技の内容は、LVごとにちがう。つかみ判定が横にせまく、しかも高い位置にあるため、相手がこちらの頭上あたりにいないと、まずつかめない。

LEVELごとのちがいを、LV1は後方へ投げるが、LV2はパイロドライバー、LV3はパワーボムのような投げ動作で地面へたたきつける。全身無敵の時間は、全LV共通で跳ぶ直前(つかみ判定の出る直前)まで。

スーパーコンボ

エアリアル  
ロシアンスラム

↓ ↓ ↓ ↓ ↓ +  
K×1~3同時  
(イージースーパーコンボ:  
中②+中③同時、  
または強②+強③同時)



	攻撃値	ビヨリ値	攻撃回数	投げ間合い	ガード方向
LV1	34	0	1	距離86ドット、高さ+48~90ドット	-
LV2	45	0	1	距離86ドット、高さ+48~90ドット	
LV3	62	0	1	距離86ドット、高さ+48~90ドット	

	0/60秒	20	40	60	80	100	120
LV1	8	5	25(つかみ可能)	25	▼7	11	11
LV2	8	5	25(つかみ可能)	25	▼7	11	11
LV3	8	5	25(つかみ可能)	25	▼7	11	11



# 元

生と死の刹那の刻に何を視る……邪眼に炎たぎらせる冷徹無情の暗殺者



## 死点咒

GEN

今もなお香港の黒社会において、「もっとも優れた暗殺者とは、素手で相手の命を断つ武術家」だとされ、一種のステイタスとして尊敬の念をもって迎えられている。

とくに「血闘百戦、元無敵」とまでうたわれた“暗殺者”元は生きながらにして半ば伝説化した人物といえる。

晝夜問わず武術家きどりの若造どもが彼の命を狙ってくる。すでに両手両足の指にあまる武術家の命を奪ってきた彼にとって、功名心に逸りくだらぬ盛名のために挑んでくる若い暗殺者たちなど、ヒヨコ同然といえた。

今日もそんなヒヨコがまた一人、勢い勇んで元のもとにやってきた。

「……あなたが“香港の拳鬼」と言われた元老師か？」

元は答えを返さない。そのうち自称“香港一の暗殺者”の大男は業を煮やし、声を荒げた。

「どうした、間もなく訪れる死を前に口もきけなくなったか？」

ようやく元は薄く笑って応じる。「そのとおりだな」

「口もきけなくなるうて。この俺に挑んでくるのがこんな見かけ倒しばかりだとはな、あきれてものも言えぬわ」

それを聞いて男の顔がどす黒く変わった。色をなし、強い殺気をあらわにしている。

拳を振り上げ、元めがけて連二無二飛びかかった。それに合わせ元もすべるように動く。“ズシン//”派手な音が響き、同時に男のけぞった。見れば元の掌底が手首まで男の水月にめり込んでいる。間髪入れず、金針指(人差し指一本拳)がうなりを上げて「交感」「神門」「合谷」などの経絡を打った。

途端に男は全身がマヒして卒倒する、か痛みはまったく感じられない。

大陸に古来より伝わる技法、「てん穴技」の一種である。これにあと「死穴」を突けば元独自の技「死点咒」が完成するが、元は打たなかった。

男の目の色は死に賢え、命乞いをしている。この男は“暗殺者”ではないのだろう。その目には死線をくくり抜けた者独特の光が見当たらない。

なんと愚かな、恥を知るべきだ。拳士は死に瀕したそのとき、いかに振る舞うかその真価が問われるというのに。

元は大いに失望し、男にとどめも刺さずその場を去った。

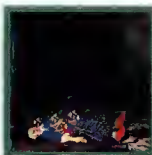
㊦×1カラー



㊦×2~3カラー



㊦オートマチックカラー



㊧×1カラー



㊧×2~3カラー



㊧オートマチックカラー



身長●166cm  
 体重●61kg  
 3サイズ●B106・W75・H80  
 血液型●O型



STAGE

上海

CHINA

薄暗く、すさんだ路地だが、元のような暗殺者が潜むには絶好の場所。水たまりに乗ると、その姿が波打ちながら反射されるぞ。右側では電球の明かりに蠅が群がっている。数ドットでその動きを再現してしまうデザイナーの職人芸に脱帽。



弱パンチ



攻撃値 ●4  
ビヨリ値 ●2  
ゲージ増加量 ●空0/防1/当2  
ヒット効果 ●のけぞり  
キャンセル ●連打 ○  
S C ○  
ガード方向 ●立、屈

中パンチ



攻撃値 ●9、8  
ビヨリ値 ●4、4  
ゲージ増加量 ●空1/防3/当6  
ヒット効果 ●のけぞり  
キャンセル ●連打 ○、○  
S C ○、○  
ガード方向 ●立、屈

強パンチ



攻撃値 ●12、10  
ビヨリ値 ●6、6  
ゲージ増加量 ●空2/防5/当9  
ヒット効果 ●のけぞり  
キャンセル ●連打 ○、×  
S C ○、×  
ガード方向 ●立、屈

立ち

死指 (シシ)



攻撃値 ●4  
ビヨリ値 ●2  
ゲージ増加量 ●空0/防1/当2  
ヒット効果 ●のけぞり  
キャンセル ●連打 ○  
S C ○  
ガード方向 ●立拳、屈

滅指 (メッシ)



攻撃値 ●9  
ビヨリ値 ●4  
ゲージ増加量 ●空1/防3/当6  
ヒット効果 ●のけぞり  
キャンセル ●連打 ○  
S C ×  
ガード方向 ●屈

絶指 (ゼッシ)



攻撃値 ●10  
ビヨリ値 ●6  
ゲージ増加量 ●空2/防5/当9  
ヒット効果 ●のけぞり  
キャンセル ●連打 ×  
S C ×  
ガード方向 ●立、屈

しゃがみ

浮空 (フセン)



攻撃値 ●8  
ビヨリ値 ●2  
ゲージ増加量 ●空0/防1/当2  
ヒット効果 ●のけぞり  
キャンセル ●連打 ×  
S C ×  
ガード方向 ●立、空

浮空 (フジン)



攻撃値 ●9  
ビヨリ値 ●4  
ゲージ増加量 ●空1/防3/当6  
ヒット効果 ●のけぞり  
キャンセル ●連打 ×  
S C ×  
ガード方向 ●立、空

落勾 (ラッコウ)



攻撃値 ●14、12  
ビヨリ値 ●6、6  
ゲージ増加量 ●空2/防5/当9  
ヒット効果 ●のけぞり  
キャンセル ●連打 ×  
S C ×  
ガード方向 ●立、空

垂直ジャンプ

浮空 (フセン)



攻撃値 ●7  
ビヨリ値 ●2  
ゲージ増加量 ●空0/防1/当2  
ヒット効果 ●のけぞり  
キャンセル ●連打 ×  
S C ×  
ガード方向 ●立、空

浮空 (フジン)



攻撃値 ●8  
ビヨリ値 ●4  
ゲージ増加量 ●空1/防3/当6  
ヒット効果 ●のけぞり  
キャンセル ●連打 ×  
S C ×  
ガード方向 ●立、空

落勾 (ラッコウ)



攻撃値 ●13、11  
ビヨリ値 ●6、6  
ゲージ増加量 ●空2/防5/当9  
ヒット効果 ●のけぞり  
キャンセル ●連打 ×  
S C ×  
ガード方向 ●立、空

斜めジャンプ

喪流 基本技

●元の流派について

元は、②×3同時押し or ⑧×3同時押しをすることで「流派」が変更できる。それぞれ、②×3のほうを喪流、⑧×3のほうを忌流と呼び、基本技、必殺技、ZEROカウンター、スーパーコンボがすべてちがう技になる(通常投げは両流派で共通)。

ちなみに、各技の解説は以下のページに掲載している。

喪流・基本技……134~135

忌流・基本技……136~137

喪流・必殺技……138~139

忌流・必殺技……140~141

●攻めのカナメとなる技

喪流はじつにシンプルな技がそろっているので、戦いを組み立てやすい。ただ、全体的にリーチと攻撃力に欠けるため、いま一つ決定力不足なのも確かだ。

喪流・しゃがみ強キックは、元の基本技のなかでもっともリーチが長い。相手がスキの大きな技を空振りしたときは、確実にキメることができるようにしたい。そのほか、攻撃するとき姿勢が低くなるのを利用し、相手の技を避けながらヒットさせることも可能。中間距離でのケンセイに使える。

基本技(パンチ系)タイム・チャート

	0	20	40
立ち弱①	3	4	4
立ち中①	4	2	4
立ち強①	5	0	2
しゃがみ弱①	3	4	4
しゃがみ中①	6	4	10
しゃがみ強①	8	4	11
垂直ジャンプ弱①	4	10	
垂直ジャンプ中①	5	8	
垂直ジャンプ強①	11	5	3
斜めジャンプ弱①	4	10	
斜めジャンプ中①	5	8	
斜めジャンプ強①	11	5	3



# 解説

## ●地上戦で使う技

中間距離では、前後にウロウロしながら立ちorしゃがみ中キックを当てるのが有効だ。ヒットした瞬間に立ち強キックを出せば連続技(ZEROコンボ)になるぞ。

相手のしゃがみ攻撃をツツしたいときは、しゃがみ中or強パンチを先読みで出しておく。前者は攻撃判定の出現が早く、後者はリーチが長い。うまく使い分けろこと。

近距離では、連打キャンセルができるしゃがみ弱パンチorキックを使う。これらの技も、ヒット時は立ちorしゃがみ中キック→立ち強キックorしゃがみ強パンチとつなげることが可能。

## ●対空技

喪流の基本技には対空技となるものがない。跳び込まれたときは逆瀧を出さすかないのだ。

## ●跳び込みに使う技

ふつうに跳び込むならジャンプ強キック、めくりを狙うならジャンプ中キックだが、どちらも攻撃判定が出現している時間が短いうえ、ジャンプの飛距離やスピードがイマイチ。喪流で跳び込むのはひかえたほうが無難だ。

## 基本技(キック系)タイム・チャート

	0	20	40
立ち弱◎	8	5	12
立ち中◎	6	4	13
立ち強◎	8	4	15
しゃがみ弱◎	4	4	4
しゃがみ中◎	6	3	13
しゃがみ強◎	6	3	24
垂直ジャンプ弱◎	4	10	
垂直ジャンプ中◎	9	8	
垂直ジャンプ強◎	7	8	
斜めジャンプ弱◎	4	10	
斜めジャンプ中◎	9	8	
斜めジャンプ強◎	7	8	

### 弱キック

#### 蹴蹴 (イシユウ)

攻撃値 ● 4  
ビヨリ値 ● 2  
ゲージ増加量 ● 空0/防1/当2  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ○  
ガード方向 ● 立、屈

### 中キック

#### 支蹴 (ボクシユウ)

攻撃値 ● 8  
ビヨリ値 ● 4  
ゲージ増加量 ● 空1/防3/当6  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ○  
ガード方向 ● 立、屈

### 強キック

#### 裂蹴 (レッシユウ)

攻撃値 ● 10  
ビヨリ値 ● 6  
ゲージ増加量 ● 空2/防5/当9  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 立、屈

### 弱正

#### 蹴正 (コケ)

攻撃値 ● 4  
ビヨリ値 ● 2  
ゲージ増加量 ● 空0/防1/当2  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ○  
ガード方向 ● 屈

### 中正

#### 蹴正 (エンゲ)

攻撃値 ● 8  
ビヨリ値 ● 4  
ゲージ増加量 ● 空1/防3/当6  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ○  
ガード方向 ● 屈

### 強正

#### 蹴正 (レンゲ)

攻撃値 ● 9  
ビヨリ値 ● 6  
ゲージ増加量 ● 空2/防5/当9  
ヒット効果 ● 転倒  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 屈

### 弱脚

#### 蹴脚 (セイキヤク)

攻撃値 ● 8  
ビヨリ値 ● 2  
ゲージ増加量 ● 空0/防1/当2  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 立、空

### 中脚

#### 蹴脚 (エンキヤク)

攻撃値 ● 9  
ビヨリ値 ● 4  
ゲージ増加量 ● 空1/防3/当6  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 立、空

### 強脚

#### 蹴脚 (エンキヤク)

攻撃値 ● 11  
ビヨリ値 ● 6  
ゲージ増加量 ● 空2/防5/当9  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 立、空

### 弱脚

#### 蹴脚 (セイキヤク)

攻撃値 ● 7  
ビヨリ値 ● 2  
ゲージ増加量 ● 空0/防1/当2  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 立、空

### 中脚

#### 蹴脚 (エンキヤク)

攻撃値 ● 8  
ビヨリ値 ● 4  
ゲージ増加量 ● 空1/防3/当6  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 立、空

### 強脚

#### 蹴脚 (エンキヤク)

攻撃値 ● 10  
ビヨリ値 ● 6  
ゲージ増加量 ● 空2/防5/当9  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 立、空

立ち

しゃがみ

垂直ジャンプ

斜めジャンプ

●基本技(喪流・キック系)

GEN

立ち

弱パンチ

刺頸 (シケイ)



攻撃値 ●5  
ビヨリ値 ●1  
ゲージ増加量 ●空0/防1/当2  
ヒット効果 ●のけぞり  
必殺技 ×  
キャンセル ●連打 ○  
S C ○  
ガード方向 ●立、屈

中パンチ

凶唳 (キョウライ)



攻撃値 ●8+6  
ビヨリ値 ●3+3  
ゲージ増加量 ●空1/防2+1/当4+2  
ヒット効果 ●のけぞり  
必殺技 ×  
キャンセル ●連打 ×  
S C ×  
ガード方向 ●立

強パンチ

闇叫 (オンキョウ)



攻撃値 ●15、14  
ビヨリ値 ●8、8  
ゲージ増加量 ●空2/防5/当9  
ヒット効果 ●のけぞり  
必殺技 ×  
キャンセル ●連打 ×  
S C ×  
ガード方向 ●屈(途中から立、屈)

しゃがみ

危針 (キシン)



攻撃値 ●5  
ビヨリ値 ●3  
ゲージ増加量 ●空0/防1/当2  
ヒット効果 ●のけぞり  
必殺技 ×  
キャンセル ●連打 ○  
S C ○  
ガード方向 ●立、屈

危針 (キシン)



攻撃値 ●12  
ビヨリ値 ●6  
ゲージ増加量 ●空1/防3/当6  
ヒット効果 ●のけぞり  
必殺技 ×  
キャンセル ●連打 ×  
S C ○  
ガード方向 ●立、屈

危弁 (キロウ)



攻撃値 ●18  
ビヨリ値 ●8  
ゲージ増加量 ●空2/防5/当9  
ヒット効果 ●のけぞり  
必殺技 ×  
キャンセル ●連打 ×  
S C ×  
ガード方向 ●立、屈

垂直ジャンプ

浮尖 (フセン)



攻撃値 ●10  
ビヨリ値 ●3  
ゲージ増加量 ●空0/防1/当2  
ヒット効果 ●のけぞり  
必殺技 ×  
キャンセル ●連打 ×  
S C ×  
ガード方向 ●立、空

浮尖 (フセン)



攻撃値 ●11  
ビヨリ値 ●6  
ゲージ増加量 ●空1/防3/当6  
ヒット効果 ●のけぞり  
必殺技 ×  
キャンセル ●連打 ×  
S C ×  
ガード方向 ●立、空

削題 (シャクタイ)



攻撃値 ●15  
ビヨリ値 ●8  
ゲージ増加量 ●空1/防4/当8  
ヒット効果 ●のけぞり  
必殺技 ×  
キャンセル ●連打 ×  
S C ×  
ガード方向 ●立、空

斜めジャンプ

浮尖 (フセン)



攻撃値 ●10  
ビヨリ値 ●3  
ゲージ増加量 ●空0/防1/当2  
ヒット効果 ●のけぞり  
必殺技 ×  
キャンセル ●連打 ×  
S C ×  
ガード方向 ●立、空

浮尖 (フセン)



攻撃値 ●11  
ビヨリ値 ●6  
ゲージ増加量 ●空1/防3/当6  
ヒット効果 ●のけぞり  
必殺技 ×  
キャンセル ●連打 ×  
S C ×  
ガード方向 ●立、空

削題 (シャクタイ)



攻撃値 ●14  
ビヨリ値 ●8  
ゲージ増加量 ●空1/防4/当8  
ヒット効果 ●のけぞり  
必殺技 ×  
キャンセル ●連打 ×  
S C ×  
ガード方向 ●立、空

# 忌流 基本技

●攻めのカナメとなる技

忌流の基本技は、トリッキーなかわりに、攻撃前後にスキのあるものが多い。状況に合った技を出さないと、手痛い反撃を食らうぞ。

安心して使えるのは、しゃがみ弱パンチぐらい。まずはこの技で相手を固めて、そのあとに立ち中パンチや鋭撃つなげるのだ。

●地上戦で使う技

立ち中パンチは、攻撃の出るのは遅いがしゃがみガード不能、立ち強パンチは立ちガード不能だ。どちらも攻撃時に少し前進するので、しゃがみ弱パンチで固めたあとはもちろんのこと、中間距離から不意に出すのも有効。

しゃがみ強パンチは、相手が技を出している最中に当てればダメージが2倍になる。だが、こちらが食らうと逆に2倍のダメージを受けてしまうので、かなりのバク技といえる。

●対空技

しゃがみ強キックが強い……というよりも、この技にはほかに使い道がない。技の前後のスキがやたらと大きいため、早めにうさないと間に合わないし、空振りしてしまうと反撃がコワイぞ。

## 基本技(パンチ系)タイム・チャート

	0	20	40
立ち弱P	3	4	8
立ち中P	22	34	21
立ち強P	22	5	18
しゃがみ弱P	3	4	8
しゃがみ中P	4	4	11
しゃがみ強P	22	5	12
垂直ジャンプ弱P	4	10	
垂直ジャンプ中P	5	9	
垂直ジャンプ強P	6	8	
斜めジャンプ弱P	4	8	
斜めジャンプ中P	5	8	
斜めジャンプ強P	6	8	

# 解説

## ●跳び込みを使う技

元は、忌流のほうがジャンプの飛距離や速さが優れているので、跳び込むなら忌流を選ぼう。

おもに使うのはジャンプ強キックで、攻撃が当たったと同時にすかさず強キックボタンを連打すると、蹴りをもう1発出せる。地上の相手にヒットした場合は、そのままボタンを連打すれば立ち強キックにつながるぞ。

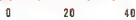
ジャンプ中キックはめくり専用の技。うしろの足にも攻撃判定があるので、相手を跳び越えてからボタンを押すとちょうどいい。

## ●意外な使用法がある技

しゃがみ弱キックがヒットして相手が吹き飛んだら、直後に鉈咬吠を出せば、空中にいる相手をつかんで追いつくことができる。ただし入カタイミングがシビアで、距離が遠いと空振ってしまう場合もあり、確実ではない。

しゃがみ中キックはおもに単発のケンセイ技として使うが、攻撃中の姿勢の低さを利用して、氣功拳、ソニックブーム、ソウルスパーク、サイコショットを選けるのにも使える。タイミングはシビアだが、覚えておいてソンはない。

## 基本技(キック系)タイム・チャート



立ち弱◎ 0 4 8

立ち中◎ 0 4 18

立ち強◎ 5 5 4 7 4 18

しゃがみ弱◎ 6 9 12

しゃがみ中◎ 8 9 18

しゃがみ強◎ 4 4 36

垂直ジャンプ弱◎ 4 10

垂直ジャンプ中◎ 11 7

垂直ジャンプ強◎ 5 8

斜めジャンプ弱◎ 4 8

斜めジャンプ中◎ 11 8

斜めジャンプ強◎ 5 8

### 弱キック



攻撃値 ● 5  
ビヨリ値 ● 3  
ゲージ増加量 ● 空0/防1/当2  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ○  
ガード方向 ● 立、屈

### 中キック



攻撃値 ● 11  
ビヨリ値 ● 6  
ゲージ増加量 ● 空1/防3/当6  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 立、屈

### 強キック



攻撃値 ● 10+5  
ビヨリ値 ● 4+4  
ゲージ増加量 ● 空2/防4+/当6+3  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 立、屈

### 利迅 (カソジン)



攻撃値 ● 7  
ビヨリ値 ● 3  
ゲージ増加量 ● 空0/防1/当2  
ヒット効果 ● 吹き飛び  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 立、屈

### 死兆 (シテウ)



攻撃値 ● 11  
ビヨリ値 ● 6  
ゲージ増加量 ● 空1/防3/当6  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 屈

### 熱吼 (ネツウ)



攻撃値 ● 15  
ビヨリ値 ● 8  
ゲージ増加量 ● 空2/防5/当9  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 立、屈

### 掣脚 (セイキヤク)



攻撃値 ● 11  
ビヨリ値 ● 3  
ゲージ増加量 ● 空0/防1/当2  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 立、空

### 砕頭 (サイズ)



攻撃値 ● 13、12  
ビヨリ値 ● 6、6  
ゲージ増加量 ● 空1/防3/当6  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 立、空

### 悪剣 (ウコン)



攻撃値 ● 13(+1)  
ビヨリ値 ● 8(+0)  
ゲージ増加量 ● 空1/防(+3)/当(+7)  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 立、空

### 掣脚 (セイキヤク)



攻撃値 ● 10  
ビヨリ値 ● 3  
ゲージ増加量 ● 空0/防1/当2  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 立、空

### 砕頭 (サイズ)



攻撃値 ● 12、11  
ビヨリ値 ● 6、6  
ゲージ増加量 ● 空1/防3/当6  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 立、空

### 悪剣 (ウコン)



攻撃値 ● 12(+1)  
ビヨリ値 ● 8(+0)  
ゲージ増加量 ● 空1/防(+3)/当(+7)  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 立、屈

投げ技

シュウダク

囚掠

相手の近くでor中or強

肩を突き上げて相手を浮かせ、さらに腕を振り上げて遠くへ吹き飛ばす。



攻撃値 ●10+9  
ビヨリ値 ●0  
ゲージ増加量 ●3  
攻撃回数 ●2  
投げ間合い ●35ドット

投げ技

ホウセ

封前

相手の近くでor中or強

相手をとらえ、すばやく足を払う。相手との距離がほとんど離れない。

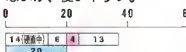


攻撃値 ●17  
ビヨリ値 ●0  
ゲージ増加量 ●3  
攻撃回数 ●1  
投げ間合い ●35ドット

PZEROカウンター

ガード硬直中に

掌底を打ち込む。地上の相手にヒットさせても倒れないが、使いやすい。

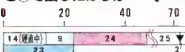


攻撃値 ●16  
ビヨリ値 ●8  
ゲージ増加量 ●0  
ヒット効果 ●のけぞり  
ガード方向 ●立、屈

KZEROカウンター

ガード硬直中に

高く蹴り上げる。ガードされたときのスキを考えると出したほうが……。

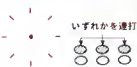


攻撃値 ●16  
ビヨリ値 ●8  
ゲージ増加量 ●0  
ヒット効果 ●ダウン  
ガード方向 ●立、屈

ヒキクレン コウ

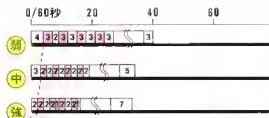
百連勾

P連打



	攻撃値	ビヨリ値	ゲージ増加量	MAX ヒット	MAX ゲスリ	ヒット効果	ガード方向
弱	1発につき5	1発につき1	空4/防4/当5+1×3	4	4	のけぞり	立、屈
中	1発につき5	1発につき1	空4/防4/当5+1×4	5	5	のけぞり	
強	1発につき5	1発につき1	空4/防4/当5+1×5	6	6	のけぞり	

貫手、コフシ、掌底などの突き技を高速でくり出す。弱中強のちがいは攻撃速度。なお通常は弱中強でそれぞれ3、4、5ヒットが限界だ（表内の数値は、ザンギエフの起き上がりタイミングよく重ねたときのもの）。



◎攻撃判定出現

ゲキ ロウ

逆瀧

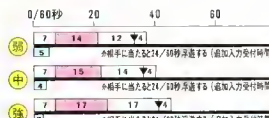
➡➡➡+K

+K連打



	攻撃値	ビヨリ値	ゲージ増加量	MAX ヒット	MAX ゲスリ	ヒット効果	ガード方向
弱	12+3+1×3+8	3+2+1×3+4	空9/防10+1×5/当12+3×5	6(空中滑り技ヒットあり)	6	ダウン	立、屈 (途中から立、屈、空)
中	13+3+1×4+10	3+2+1×4+5	空9/防10+1×6/当12+3×6	7(空中滑り技ヒットあり)	7	ダウン	
強	14+3+1×5+12	3+2+1×5+6	空9/防10+1×7/当12+3×7	8(空中滑り技ヒットあり)	8	ダウン	

宙へ蹴り上げる。当たったらK連打で追加攻撃を出すが、すばやく連射すると受付時間の設定上、逆にヒット数が減ってしまう（→P.184）。最初はなるべく遅く入力して、少しずつ入力リズムを早くしていくのがコツ。



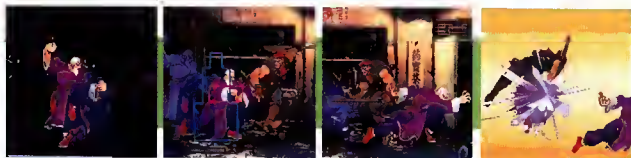
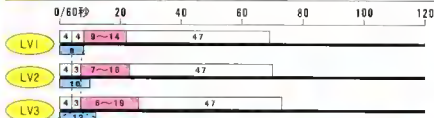
◎攻撃判定出現

◎Kを追加入力(連打)

すばやく踏み込んで、すれちがいざまに攻撃を1発。これがヒットすると、一瞬の間をおいたのち、相手は連続ダメージを受ける。ガードされると1発ケズるのみで、大きなスキもできてしまう。攻撃判定のある位置が低

く、空中の相手に当たることはまずない。  
**LEVELこのちがい** 上のLVほど、無敵時間と踏み込む距離が伸びるので、それだけカウンターが狙いやすく、ガードされても相手から大きく離れることができる。

	攻撃値	ビヨリ値	MAXヒット	MAXケズリ	ヒット効果	ガード方向
LV1	5+6+9+10	0	4	1	ダウン	立、屈
LV2	5+6+8+9+12	0	5	1	ダウン	
LV3	5+6+8+9+10+14	0	6	1	ダウン	



①画面暗転

②攻撃判定出現

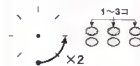
スーパーコンボ

影

惨影

◆◆◆◆◆+

Ⓧ1~3同時  
 (イージーパーコンボ・弱P+弱K同時)



相手のツボを数か所突く。最後の突きを食らった相手は、頭上にカウントが刻まれることに体力が減少し、口で強制的に気絶する。ただし、口カウントが終わる前にこちらが攻撃を食らうと解除。なお、カウント中に再度

ヒットさせても、効果の蓄積はない。  
**LEVELこのちがい** どのLVでも攻撃判定が出るまで全身無敵になっているが、最後の突き以外は攻撃のリーチが短く、相手にかなり接近していないと届かない。

	攻撃値	ビヨリ値	MAXヒット	MAXケズリ	ヒット効果	ガード方向
LV1	3+3+16(+1カウントごと1)	3(+10)	3	3	のけぞり	立、屈
LV2	3+4+18(+1カウントごと2)	5(+10)	5	5	のけぞり	
LV3	3+6+20(+1カウントごと3)	5(+10)	7	7	のけぞり	



①画面暗転

②攻撃判定出現

スーパーコンボ

死点呪

死点呪

◆◆◆◆◆+

Ⓧ1~3同時  
 (イージーパーコンボ:  
 中Ⓧ+中Ⓧ同時、  
 または強Ⓧ+強Ⓧ同時)



投げ技

ホウキ

囚掠

相手の近くで $\blacktriangle$ or $\blacklozenge$ +中or強 $\textcircled{P}$

投げ技に関しては喪流・忌流の差がない。間合いを離すならこの投げを使う。



攻撃値 ● 10+9  
ビヨリ値 ● 0  
ゲージ増加量 ● 3  
攻撃回数 ● 2  
投げ間合い ● 35ドット

投げ技

ホウキ

封前

相手の近くで $\blacktriangle$ or $\blacklozenge$ +中or強 $\textcircled{K}$

足を払って相手を目の前に倒す。つづけて攻めたいならこの投げ技だ。



攻撃値 ● 17  
ビヨリ値 ● 0  
ゲージ増加量 ● 3  
攻撃回数 ● 1  
投げ間合い ● 35ドット

$\textcircled{P}$ ZEROカウンター

ガード硬直中に $\blacktriangle$  $\blacklozenge$ + $\textcircled{P}$

肩から体当たり。攻撃判定が低く、空中にいる相手にはまず当たらない。



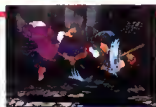
攻撃値 ● 19  
ビヨリ値 ● 8  
ゲージ増加量 ● 0  
ヒット効果 ● ダウン  
ガード方向 ● 立、屈



$\textcircled{K}$ ZEROカウンター

ガード硬直中に $\blacktriangle$  $\blacklozenge$ + $\textcircled{K}$

前方へ跳ねてうしろ回し蹴り。動作は遅いが、射程距離がとても長い。

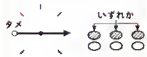


攻撃値 ● 15  
ビヨリ値 ● 8  
ゲージ増加量 ● 0  
ヒット効果 ● ダウン  
ガード方向 ● 立、屈



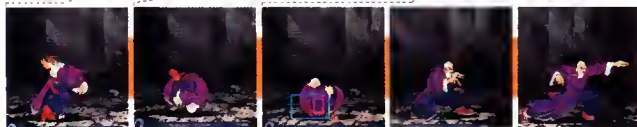
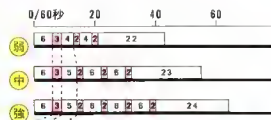
蛇穿

$\blacktriangle$ タメ $\blacklozenge$ + $\textcircled{P}$



	攻撃値	ビヨリ値	ゲージ増加量	MAX ヒット	MAX ケズリ	ヒット効果	ガード方向
弱	4+4+12	6+1+1	空/防+11/当7+2	3	3	のけぞり	立、屈
中	4×3+13	6+1×3	空/防+11X3/当7+2X3	4	4	のけぞり	
強	4×4+14	6+1×4	空/防+11X4/当7+2X4	5	5	のけぞり	

地面を転がっていき（回転数は、弱中強でそれぞれ1、2、3回転）、最後に突きをくり出す。攻撃後は相手のほうが先に動けてしまうが、最後の突きの先端だけを当てるように出せば、反撃は受けにくい。

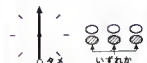


①攻撃判定出現 ②攻撃判定消滅 ③攻撃判定再出現

徨牙

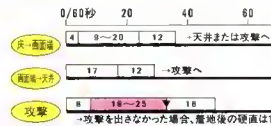
$\blacklozenge$ タメ $\blacktriangle$ + $\textcircled{K}$

※画面端か天井にはりついているときのレバー方向で行動を決定



	攻撃値	ビヨリ値	ゲージ増加量	MAX ヒット	MAX ケズリ	ヒット効果	ガード方向
画面端から	12	10	空/防8/当10	1	1	ダウン	立、空
天井から真下	13	10	空/防8/当10	1	1	ダウン	
天井から斜め下	12	10	空/防8/当10	1	1	ダウン	

後方（ $\blacklozenge$ タメ $\blacktriangle$ + $\textcircled{K}$ なら前方）の画面端にはりついたらと、 $\blacktriangle$ か $\blacklozenge$ で攻撃せずに着地、 $\blacklozenge$ で近くへ攻撃、 $\blacktriangle$ か $\blacklozenge$ で遠くへ攻撃、 $\blacklozenge$ 要素で天井（相手頭上）へ跳ぶ。天井にはりついたあとで真下、 $\blacktriangle$ か $\blacklozenge$ で左下、 $\blacklozenge$ か $\blacktriangle$ で右下へ攻撃、 $\blacklozenge$ 要素で攻撃せずに着地（→P、303）。



画面端から( $\blacklozenge$ タメ $\blacktriangle$ + $\textcircled{K}$ ~ $\blacktriangle$ or $\blacklozenge$ or $\textcircled{P}$ )

天井から真下( $\blacklozenge$ タメ $\blacktriangle$ + $\textcircled{K}$ ~ $\blacklozenge$ 要素~ $\blacklozenge$ )

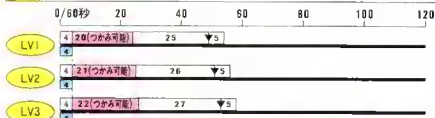
天井から斜め下( $\blacklozenge$ タメ $\blacktriangle$ + $\textcircled{K}$ ~ $\blacklozenge$ 要素~ $\blacktriangle$ or $\textcircled{P}$ )

前方へ跳び上がり、空中にいる相手を両足で絞めたのち、胴体に乗って地面へ落とす。しゃがみ弱キックをヒットさせて、吹き飛んだ相手にこの技で追い打ちをかけることも可能だが、タイミングがシビアなうえ、LV2

か3でないといけないことも多い。

**LEVELこのちがひ** LV3のみ、地面へ落としたあと、さらに相手を踏みつける。全身無敵の時間は全LV共通で、跳び上がった瞬間（つかみ判定の出る直前）まで。

	攻撃値	ビヨリ値	攻撃回数	投げ間合い	ガード方向
LV1	32	0	1	距離64ドット、高さ0～+52ドット	立、屈
LV2	42	0	1	距離64ドット、高さ0～+52ドット	
LV3	44+14	0	2	距離64ドット、高さ0～+52ドット	



①画面回転

## スーパーコンボ

シヤ コウ

## 蛇咬叫

◆◆◆◆◆+

ⓧ×1～3同時

(イージースーパーコンボ:  
弱②+弱⑧同時)

空中から跳び蹴りを仕掛けたあと、さまざまな方向へ攻撃できる、強化版の蹴り。

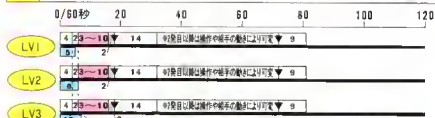
着地中に弱⑧を押すと左の画面端へ跳び、端にはりついているときに弱⑧で近く、逆に強⑧で遠くへ跳び蹴りを仕掛ける。

着地中に中⑧を押すと天井へ跳び、弱⑧で左下、中⑧で真下、強⑧で右下へ攻撃。

着地中に強⑧を押すと右の画面端へ跳び、弱⑧で遠く、逆に強⑧で近くへ攻撃する。

**LEVELこのちがひ** 攻撃回数が増える。

	攻撃値	ビヨリ値	攻撃回数	ヒット効果	ガード方向
LV1	1発目16、2発目18	0	2	のけぞり(最後のみダウン)	立、空
LV2	1発目16、2～3発目18	0	3	のけぞり(最後のみダウン)	
LV3	1発目16、2～4発目18	0	4	のけぞり(最後のみダウン)	



①画面回転

②攻撃判定出現

## スーパーコンボ

コウ ガ

## 狂牙

空中で

◆◆◆◆◆+

ⓧ×1～3同時

(イージースーパーコンボ:  
空中で中②+中⑧同時、  
または空中で強②+強⑧同時)

\*地面、画面端、天井に止まっているときにボタン入力で行動を決定



# ロレント

軍人よ國家成すべく立ち上がれ！ 信念固く突き進む爆薬満載コマンドー



## テイクノープリズナー

### ROLENTO

薄汚れた倉庫のなか、20人ばかりの屈強な男たちが一人の男の前に整然と並んでいる。

彼らは服装こそバラバラではあったが姿勢を正し、直立不動のまま熱心にその男の言葉に耳を傾けていた。軍服と赤のベレー帽をまとったその男、狂気の軍人ロレントである。「よし、貴様／ 一歩前に出る//」

「イエス・サー//」

何気ないその物腰から、彼らが徹底して軍隊教育を受けた者たちであることがうかがえる。

「闘いに勝つためには一体何が必要か？ 答えよ//」

「はっ／ 勝つために手段を選ばぬことです、サー//」

問髪入れずに若者は答えた。

何度もくり返された質疑応答なのであろう、つない返事だ。

「そうだ／ “優秀な軍人” とはいつかのときでも、闘いに生き残れる者のことをいうのだ。そのためにはより狡猾で、どんな敵の策をも見わけける注意深さが必要なのである／ ワナにかかり、卑怯を口にするなど愚のさわみ／ ワナや謀略こそは精緻をきわめた人類の英知、知の結晶である//」

ロレントの弁舌に一層熱がこもった。

「吾輩が今から見せてやろう、そこの貴様／ かかってこい//」

「イエス・サー//」

つぎに呼び出された若者は用心深かった。ロレントの手にすばやく視線を走らせ、何かが隠されていないか、瞬時に見きわめ、向かっていった。何も無い、そう若者は判断した。しかしそれがまちがいであることに気づくのに2秒とかならなかった。その刹那、彼は首に鋼線のようなものを巻きつけられ、吊り上げられていった。

「おお//」若者たちがどよめく。まさか見えない鋼線が自分たちの足元に埋まっているとは夢にも思っていなかったようだ。

若者が死なぬよう、ロレントは鋼線を断ち切って彼らに向き直った。

「いいが、テイク・ノー・プリズナー（捕虜はとるな）、敵に情けは無用だ//」

「イエス・サー//」



P×1 カラー



P×2～3カラー



Pオートマチック・カラー



K×1 カラー



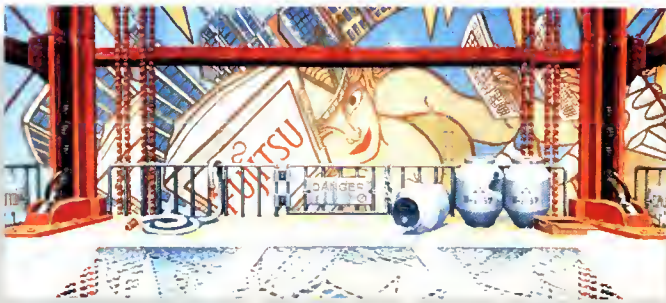
K×2～3カラー



Kオートマチック・カラー



身長●180cm  
 体重●81kg  
 3サイズ●B122・W86・H90  
 血液型●O型



STAGE

ニューヨーク

U.S.A.

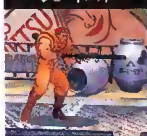
ゴンドラ（エレベーター）が舞台なのは「ファイナルファイト」と同じ。2ラウンド以降だと上に昇っていくため、右にあるビル内部の様子を見ることができる。原画の段階では、まだ富士通のゲーム内広告が入っていなかったようだ。



ROLENTO

弱パンチ

ショートロッド



攻撃値 ● 5  
ビヨリ値 ● 1  
ゲージ増加量 ● 空0/防1/当2  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ○  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 立、屈

中パンチ

サフライズロッド



攻撃値 ● 11、11  
ビヨリ値 ● 6、6  
ゲージ増加量 ● 空1/防3/当6  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 立、屈

強パンチ

ウィクトリーロッド



攻撃値 ● 9+8  
ビヨリ値 ● 4+4  
ゲージ増加量 ● 空2/防4+1/当6+3  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 立、屈

スカーミッシュロッド



攻撃値 ● 5  
ビヨリ値 ● 3  
ゲージ増加量 ● 空0/防1/当2  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ○  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 立、屈

アンブッシュロッド



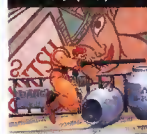
攻撃値 ● 6×3  
ビヨリ値 ● 3+2+1  
ゲージ増加量 ● 空1/防2/当4+1+1  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 屈

レポリューションロッド



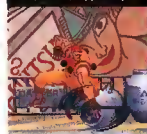
攻撃値 ● 15  
ビヨリ値 ● 8  
ゲージ増加量 ● 空2/防5/当9  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 立、屈

フライロッド



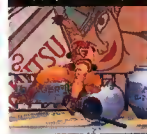
攻撃値 ● 10  
ビヨリ値 ● 3  
ゲージ増加量 ● 空0/防1/当2  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 立、空

ブロケットロッド



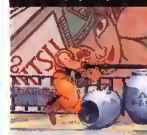
攻撃値 ● 6×3  
ビヨリ値 ● 4+2+2  
ゲージ増加量 ● 空1/防2+0+0  
                  ● 当4+1+1  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 立、空

トライアンフロッド



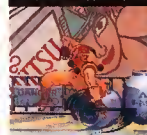
攻撃値 ● 15  
ビヨリ値 ● 8  
ゲージ増加量 ● 空2/防5/当9  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 立、空

フライロッド



攻撃値 ● 10  
ビヨリ値 ● 3  
ゲージ増加量 ● 空0/防1/当2  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 立、空

ブロケットロッド



攻撃値 ● 6×3  
ビヨリ値 ● 4+2+2  
ゲージ増加量 ● 空1/防2+0+0  
                  ● 当4+1+1  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 立、空

トライアンフロッド



攻撃値 ● 14  
ビヨリ値 ● 8  
ゲージ増加量 ● 空2/防5/当9  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 立、空

# 基本技

● 攻めのカナメとなる技

しゃがみ弱パンチは食らい判定が小さく、一部の相手や特定の間合いをのぞけば立ちガード不能。連打キャンセルは効かないものの、攻撃速度が速いので、タイミングよくボタンを押せば連続ヒットも可能だ。近くで連発して相手を固めたり、キャンセルをかけてバトリオットサークルやステインガーを出したりとさまざまな場面で活用できる。

● 地上戦で使う技

前述のしゃがみ弱パンチのほか、しゃがみ中パンチとしゃがみ強キックもオススメ。前者は棒を回転させる技で、相手のしゃがみ攻撃やZEROカウンターを封じやすいのが魅力だ。後者はスライディング。めり込むように当てないと相手が転倒しないのが欠点だが、ロレントの地上攻撃で相手を転ばせることができる技は数少ないので、うまく使いたい。

やや離れた間合いで有効なのがしゃがみ強パンチだ。しゃがみ弱パンチの先端をガードさせたとに出すと、相手が反撃しようとしたときにヒットしやすい。飛び道具などへのケンセイには

## 基本技(パンチ系)タイム・チャート

	0	20	40
立ち弱	3	4	4
立ち中	9	9	6
立ち強	8	4	24
しゃがみ弱	3	4	5
しゃがみ中	9	9	3
しゃがみ強	8	4	16
垂直ジャンプ弱	3	10	
垂直ジャンプ中	7	5	5
垂直ジャンプ強	10	4	
斜めジャンプ弱	3	10	
斜めジャンプ中	7	3	3
斜めジャンプ強	10	4	

# 解説

立ち強パンチがいい。ただし攻撃後のスキが大きく、間合いが近いとヒット時でも反撃を食らうので注意。有効な間合いを覚えよう。

## ●対空技

立ち中パンチは、早めに使えばほとんどのジャンプ攻撃をツップすることができるものの、サンギエフの前方ジャンプ➡+強パンチなど上から押さえ込まれるような技に弱い。ジャンプ弱パンチは、相手との距離に応じて前方ジャンプと垂直ジャンプを使い分ければ、まずツップされることはない。そのかわり、空中ガードで防御されるおそれがある。一長一短なので、相手キャラによって選ぼう。

立ち強パンチの1段階(棒が右上を向いているとき)も対空技となるが、攻撃判定が出ている時間が短く、当てるのはむずかしい。

## ●跳び込みを使う技

ジャンプ強キックは下方向に足が出るため、相手の対空技の吹きわをツプしやすい。ふだんはこれを使っていけばOKだ。連続技を狙うときやZEROカウンターを警戒する場合は、3ヒットするジャンプ中パンチを、めくり狙いならジャンプ中キックを使う。

## 基本技(キック系)タイム・チャート

0 20 40

立ち弱◎ 10 4 5

立ち中◎ 10 6 14

立ち強◎ 12 8 18

しゃがみ弱◎ 4 4 8

しゃがみ中◎ 4 8 15

しゃがみ強◎ 8 10 22

垂直ジャンプ弱◎ 5 10

垂直ジャンプ中◎ 10 8

垂直ジャンプ強◎ 10 6

斜めジャンプ弱◎ 5 10

斜めジャンプ中◎ 10 8

斜めジャンプ強◎ 10 6

## 弱キック

### ニールキック



攻撃値 ● 6  
ビヨリ値 ● 3  
ゲージ増加量 ● 空0/防1/当2  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 立、屈

## 中キック

### リバースヒールキック



攻撃値 ● 11  
ビヨリ値 ● 6  
ゲージ増加量 ● 空1/防3/当6  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 立、屈

## 強キック

### リバースヒールキック



攻撃値 ● 15  
ビヨリ値 ● 8  
ゲージ増加量 ● 空2/防5/当9  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 立、屈

### スライドキック



攻撃値 ● 5  
ビヨリ値 ● 3  
ゲージ増加量 ● 空0/防1/当2  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ○  
ガード方向 ● 屈

### トラップキック



攻撃値 ● 10  
ビヨリ値 ● 6  
ゲージ増加量 ● 空1/防3/当6  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ○  
ガード方向 ● 屈

### ジェネラルスライディング



攻撃値 ● 12、4  
ビヨリ値 ● 6、6  
ゲージ増加量 ● 空2/防5/当9  
ヒット効果 ● 転倒、のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 屈

### ソルジャーキック



攻撃値 ● 11  
ビヨリ値 ● 3  
ゲージ増加量 ● 空0/防1/当2  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 立、空

### コマンドーキック



攻撃値 ● 12  
ビヨリ値 ● 6  
ゲージ増加量 ● 空1/防3/当6  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 立、空

### コマンドーキック



攻撃値 ● 14  
ビヨリ値 ● 8  
ゲージ増加量 ● 空2/防5/当9  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 立、空

### ソルジャーキック



攻撃値 ● 10  
ビヨリ値 ● 3  
ゲージ増加量 ● 空0/防1/当2  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 立、空

### コマンドーキック



攻撃値 ● 11  
ビヨリ値 ● 6  
ゲージ増加量 ● 空1/防3/当6  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 立、空

### コマンドーキック



攻撃値 ● 13  
ビヨリ値 ● 8  
ゲージ増加量 ● 空2/防5/当9  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  ● 連打 ×  
                  ● S C ×  
ガード方向 ● 立、空

立ち

しゃがみ

垂直ジャンプ

斜めジャンプ

●基本技(キック系)

ROLENTO

特殊技

フェイクロッド

◆+中(Ⓚ)

ロッドを足元に突き立てて  
る。動作のスキが大きい。



攻撃値 ● 12  
ビヨリ値 ● 6  
ゲージ増加量 ● 空1/防3/当6  
キャンセル ● X  
ヒット効果 ● のけぞり  
ガード方向 ● 立、屈

特殊技

スパイクロッド

空中で▼要素+中(Ⓚ)

ロッドを構えて降下。ジ  
ヤンプ軌道が変化する。



攻撃値 ● 9  
ビヨリ値 ● 6  
ゲージ増加量 ● 空1/防3/当6  
キャンセル ● X  
ヒット効果 ● のけぞり  
ガード方向 ● 立、空

特殊技

トリックランディング

着地の瞬間に  
(Ⓚ)3つ同時押し

足元にロッドを突き立て  
て後方(◆+Ⓚ)3つなら前  
方)へ回避。ジャンプ攻撃  
を出している时使用不可。



攻撃値 ● —  
ビヨリ値 ● —  
ゲージ増加量 ● 2

キャンセル ● X  
ヒット効果 ● —  
ガード方向 ● —



特殊技

ハイジャンプ

↓↑

ロッドの弾力で速くへ跳  
ぶ。▼◆だと後方へ跳ぶ。



攻撃値 ● —  
ビヨリ値 ● —  
ゲージ増加量 ● 2  
キャンセル ● X  
ヒット効果 ● —  
ガード方向 ● —

通常投げ

カーネルキャリア

相手の近くで

◆or◆+中or強(Ⓚ)

相手をロッドに引っかけ  
て速くへ投げる。投げたあ  
とは、相手が地面に落ちる  
前に動けるようになる。



攻撃値 ● 18  
ビヨリ値 ● 0  
ゲージ増加量 ● 3  
攻撃回数 ● 1  
投げ開合い ● 40ドット

通常投げ

デッドリーパッケージ

相手の近くで

◆or◆+中or強(Ⓚ)

相手の首に手榴弾をぶら  
さげて、回避直後に爆破す  
る。受け身をとられると爆  
発せず、ダメージ0。



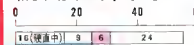
攻撃値 ● 18  
ビヨリ値 ● 0  
ゲージ増加量 ● 3

攻撃回数 ● 1  
投げ開合い ● 40ドット

PZEROカウンター

ガード硬直中に◆◆◆+中(Ⓚ)

一步踏み込んでロッドを  
回す(パトリオットサークル  
3発目の動作)。空中の  
相手には1ヒットのみ。

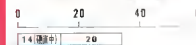


攻撃値 ● 9+5+5  
ビヨリ値 ● 4+2+2  
ゲージ増加量 ● 0  
ヒット効果 ● のけぞり(最後のみダウン)  
ガード方向 ● 立、屈

KZEROカウンター

ガード硬直中に◆◆◆+中(Ⓚ)

すばやく前方へ跳ぶ。攻  
撃能力はないが動作中は相  
手をスリ抜け可能で、跳ん  
でいる途中まで全身無敵。



攻撃値 ● —  
ビヨリ値 ● —  
ゲージ増加量 ● 0  
ヒット効果 ● —  
ガード方向 ● —

## バトリオットサークル

↓ ↓ ↓ ↓ + (P)

(3回まで連続入力可能)

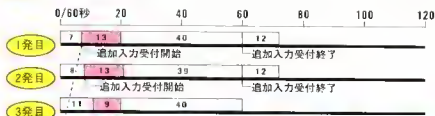


◀ 追加入力の受付時間は、攻撃判定が出てから、ロッドが体のまわりを1周するまでだ



ロッドを連続して回す。弱中強のちがいはなし。ヒット数は1、2回転目が4発ずつ、3回転目は3発で、それぞれの回転の1発目のみケズリ能力がある。ガードされたら、2回転で止めれば相手の基本技が届かない間合いまで離れることができる。3回転目をはずすと攻撃後に前進してしまうのでリスク大。

	攻撃値	ビヨリ値	ゲージ増加量	MAX ヒット	MAX ケズリ	ヒット効果	ガード方向
弱	3×11	1×8+2×3	空4/防4/当5+1×10	11	3	のけぞり(最後のミダウ)	立、屈
中	3×11	1×8+2×3	空4/防4/当5+1×10	11	3	のけぞり(最後のミダウ)	
強	3×11	1×8+2×3	空4/防4/当5+1×10	11	3	のけぞり(最後のミダウ)	



○攻撃判定出現

まずは、ナイフを持って真上へ跳ねる。弱より中、強のほうが少しだけ高く跳ぶが、対空時間は逆に強のほうが短い。ジャンプ中に再度△を押すと、1回転してナイフを投射。弱ならほぼ真下へ、強は遠くへ投げる。ナイフは相手の攻撃で消えてしまうが、ソウルリフレクトで吸収・反射されることはない。



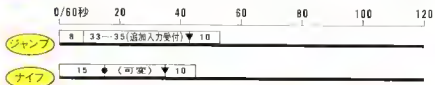
◀ 基本的に、遠くから相手をケンセイする場合は強飛び道具を消費する場合は弱で投げる

## スティンガー

↓ ↓ ↓ ↓ + (K) + (K)



	攻撃値	ビヨリ値	ゲージ増加量	MAX ヒット	MAX ケズリ	ヒット効果	ガード方向
弱	16	8	空3/防4/当5	1	1	のけぞり	立、屈、空
中	16	8	空3/防4/当5	1	1	のけぞり	
強	16	8	空3/防4/当5	1	1	のけぞり	



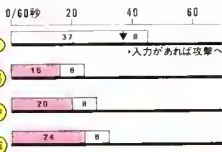
## メコンデルタアタック

P3つ同時+着地時P



	攻撃値	ビヨリ値	ゲージ増加量	MAX ヒット	MAX ケズリ	ヒット効果	ガード方向
弱	10	8	空2+2/防7/当10			のけぞり	立、屈
中	11	8	空2+2/防7/当10			のけぞり	
強	12	8	空2+2/防7/当10			のけぞり	

後方へ小さく跳ねて、着地するところにPを押すと、体を丸めて回転突進。突進が相手に当たったら後方に跳ね返る（当たったあと、着地して行動可能になるまでに60分の40秒かかる）。突進距離は弱中強の順で伸びる。弱だと、もといた位置へもどる程度しか進まない。



○Pを追加入力

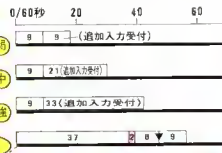
## メコンデルタエアレイド

◆◆◆+P+P



	攻撃値	ビヨリ値	ゲージ増加量	MAX ヒット	MAX ケズリ	ヒット効果	ガード方向
弱	10	8	空2+2/防5/当8			のけぞり	立、空
中	11	8	空2+2/防5/当8			のけぞり	
強	12	8	空2+2/防5/当8			のけぞり	

後方へ転がり、再度Pを押すと奇襲のジャンプ攻撃へ。転がる距離とジャンプ距離は個別に指定できる（◆◆◆+強P+弱Pなら、強の距離を転がり弱の距離を跳ぶ）。しゃがまれるとザンギエフやサガットなど、かざられた相手にしか攻撃が当たらないのが欠点。



○Pを追加入力

## メコンデルタエスケープ

◆◆◆+K  
+P or K

※画面端を蹴って跳んだあとは、レバーで左右制御可能



	攻撃値 (出した基本技の数値)	ビヨリ値 (出した基本技の数値)	ゲージ増加量 2(+出した基本技の数値)	MAX ヒット (出した基本技の数値)	MAX ケズリ 1~3	ヒット効果	ガード方向
						のけぞり	立、空

後方ジャンプから画面端を蹴って反転、前方へ跳びかかる。反転後は、レバー操作で左右制御できるほか、斜めジャンプ攻撃（基本技）を出すことができる。このときの攻撃は基本技でありながらケズリ能力つきた。

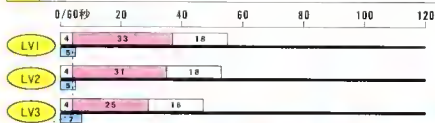


地面に仕込んでいたワイヤーを引き出し、かかった相手の首に巻きつけて吊り上げる。ワイヤーの判定は特殊で、いわば「投げ判定を持つ打撃技」。相手に当たれば打撃音がするし、ガードされればガード硬直があるが、

ケズリ能力はなく、連続技に組み込もうとしてもものけぞり中の相手には当たらない。

**LEVELこのちがひ** 上のLVほどワイヤーが早く遠くまで届く。LV3なら、遠くで相手が技を出した瞬間を吊ることも可能だ。

	攻撃値	ビヨリ値	攻撃回数	投げ間合い	ガード方向
LV1	0+32	0	2	(ワイヤーの先端から)32ドット	屈
LV2	0+42	0	2	(ワイヤーの先端から)20ドット	
LV3	0+61	0	2	(ワイヤーの先端から)10ドット	



◎画面暗転

スーパーコンボ  
テイクノブリスナー

◆◆◆◆◆+  
Ⓚ×1~3同時  
(イージースーパーコンボ:  
弱Ⓚ+弱Ⓚ同時)



後方に転がって手榴弾をまく。手榴弾はまかれた順に爆発、食らった相手は手前へ吹き飛ばされ、つぎつぎと爆発を食らっていく。爆発するまでに時間がかかるので、相手が大技を出してきそうな瞬間(相手の起き上がり

など)や、跳び込んできそうなときに出すくらいでないと、ヒットはのぞめない。

**LEVELこのちがひ** 手榴弾をばらまく数が増える。無敵時間は短く、LV3でさえ1発目の手榴弾をまいた直後までしかない。

	攻撃値	ビヨリ値	MAXヒット	MAXケズリ	ヒット効果	ガード方向
LV1	18×2	1×2	2	2	燃焼ダウン	立、屈
LV2	17×3	1×3	3	3	燃焼ダウン	
LV3	19×4	1×4	4	4	燃焼ダウン	



◎画面暗転

◎攻撃判定発生

スーパーコンボ  
マインスイーパー

◆◆◆◆◆+  
Ⓚ×1~3同時  
(イージースーパーコンボ:  
中Ⓚ+中Ⓚ同時、  
または強Ⓚ+強Ⓚ同時)



# さくら

いつか見た「あのひと」目指し街をゆく  
ストリートファイトに魅せられた燃える瞳の女子高生



## 春一番

### SAKURA

クラスメートで親友の、春日野さくらの誘いに付き合っ、隣町までやってきた千歳ケイ。

屈強そうな男を見かけては「あたしとストリートファイトしてください」と声をかけるさくらの、危なっかしい行動にハラハラしっぱなしだ。

さくらの奇行は今にはじまったことではないが、今度のは本当に理解できない。なんでも、通学途中にみかけたストリートファイター（と、さくらが呼ぶ格闘青年）に興味を持ったらしく、自分もやってみると言い出したのだ。

「おれキミ、そんなにマアイトしたいんなら、相手してあげようか？」

2人の前に、3人の大学生風の男たちがニヤニヤ笑いながら近づき、話しかけてきた。あきらかにナンパだ。ケイはさくらの手を引っ張り、その場を離れようとした。

「おっと！」2人を取り囲む男たち。よくよく周りをみると、人気の少ない路地に入りこんでしまっていた。逃げようとするケイを、男のうちの1人が捕まえて、羽交い締めた。

「助けてえ!!」

「ちょっとあんたたち！ 3人がかりで、人真とって、そんなんじゃ全然ストリートファイトじゃないよ！」

さくらは腰を落として身構え、上半身にひねりを加えた。男たちはその様子をおもしろそうにながめている。

「いくよっ！」かけ声と同時に、さくらはフィギュア・スケートのスピンのようにクルクルと回りだした。ケイを捕まえている男のほうに徐々に近づいてゆく。

「何だい、そりゃ！」笑い出す男たち。しかしその後、さくらの回転キックが、ケイの頭上をかすめて、男の眉間にクリーン・ヒットした。

バツリと昏倒する男。残りの2人はあっけに取られていたが、ケイが大声を出して再び助けを求めると、逃げ去っていった。

「もう……無茶なことしないでよ、さくら！」  
「うーん……おっかしいなあ。予定では空中で連続でバシバシバシって、蹴りがキマるはずだったのに……」

頭を抱えるケイ。そそくさとその場から離れながら、さくらの興味の対象が早く変わることを祈るのであった。



P×1カラー



P×2~3カラー



Pオートマチック・カラー



K×1カラー



K×2~3カラー



Kオートマチック・カラー



身長●157cm  
 体重●42kg  
 3サイズ●B80・W60・H84  
 血液型●A型

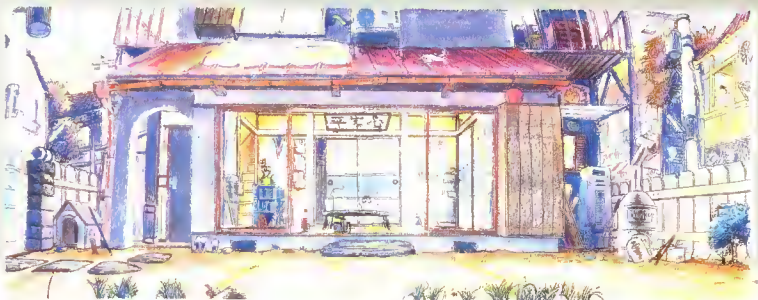


STAGE

# 世田谷区二丁目

JAPAN

東京都世田谷区（どこの二丁目かは不明）にある、さくらの自宅・春日野家の庭先。昭和中期の雰囲気だ。中央では、さくらの弟がテレビゲームに興じているが、さくらが勝つとガッツポーズをとり、さくら以外のキャラが勝つと怒り出す。



SAKURA

立ち

弱パンチ

ジャブ



攻撃値 ● 5  
ビヨリ値 ● 3  
ゲージ増加量 ● 空0/防1/当2  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ○ ○  
キャンセル ● 連打 S C ○ ○  
ガード方向 ● 立、屈

中パンチ

ストレート



攻撃値 ● 10  
ビヨリ値 ● 5  
ゲージ増加量 ● 空1/防3/当6  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 連打 ○ ○ × ×  
キャンセル ● 連打 S C ○ ×  
ガード方向 ● 立、屈

強パンチ

振り子アッパー



攻撃値 ● 12, 11  
ビヨリ値 ● 6, 6  
ゲージ増加量 ● 空2/防5/当9  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ○ × × ×  
キャンセル ● 連打 S C × × × ×  
ガード方向 ● 立、屈

しゃがみ

しゃがみジャブ



攻撃値 ● 5  
ビヨリ値 ● 1  
ゲージ増加量 ● 空0/防1/当2  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ○ ○  
キャンセル ● 連打 S C ○ ○  
ガード方向 ● 立※、屈

ケンソツスタンプ



攻撃値 ● 10, 11  
ビヨリ値 ● 6, 6  
ゲージ増加量 ● 空1/防3/当6  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ○ × × ×  
キャンセル ● 連打 S C × × ○ ○  
ガード方向 ● 立※、屈

ガッツアッパー



攻撃値 ● 13, 12  
ビヨリ値 ● 8, 6  
ゲージ増加量 ● 空2/防5/当9  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ○ × × ×  
キャンセル ● 連打 S C × × ○ ○  
ガード方向 ● 立※、屈

垂直ジャンプ

ジャンピング掌底



攻撃値 ● 9  
ビヨリ値 ● 3  
ゲージ増加量 ● 空0/防1/当2  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 × ×  
キャンセル ● 連打 S C × ×  
ガード方向 ● 立、空

ジャンピングストレート



攻撃値 ● 10  
ビヨリ値 ● 6  
ゲージ増加量 ● 空1/防3/当6  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 × ×  
キャンセル ● 連打 S C × ×  
ガード方向 ● 立、空

馬とびパンチ



攻撃値 ● 12, 11  
ビヨリ値 ● 8, 8  
ゲージ増加量 ● 空2/防5/当9  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 × × × ×  
キャンセル ● 連打 S C × × × ×  
ガード方向 ● 立、空

斜めジャンプ

ジャンピング掌底



攻撃値 ● 8  
ビヨリ値 ● 3  
ゲージ増加量 ● 空0/防1/当2  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 × × × ×  
キャンセル ● 連打 S C × × × ×  
ガード方向 ● 立、空

ジャンピングストレート



攻撃値 ● 9  
ビヨリ値 ● 5  
ゲージ増加量 ● 空1/防3/当6  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 × × × ×  
キャンセル ● 連打 S C × × × ×  
ガード方向 ● 立、空

馬とびパンチ



攻撃値 ● 12, 10  
ビヨリ値 ● 1, 1  
ゲージ増加量 ● 空2/防5/当9  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 × × × ×  
キャンセル ● 連打 S C × × × ×  
ガード方向 ● 立、空

基本技

● 攻めのカナメとなる技

攻撃判定の出現が早く、リーチの長い立ち弱キックが、さくらの主力武器。ヒット時には、キャンセルをかけて強・咲桜拳や乱れ桜につなげることができる。相手が一瞬でもスキを見せたら、確実にヒットさせるようにしたい。その成功率が勝敗を大きく左右する。

● 地上:戦で使う技

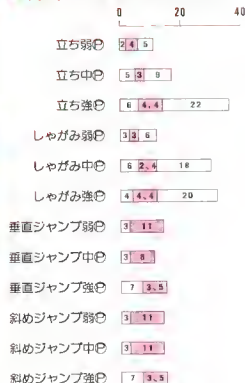
立ち強キックは、強攻撃とは思えないほど攻撃が出るのが早く、中間距離でのケンセイに最適だ。蹴りが真横になるので、相手の足払いがスカせるのもうれしい。

接近戦で多用するのはしゃがみ弱キック。これを連発しておき、ヒットしたら立ち弱キックへつなげて連続技へ、ガードされたときはしゃがみガード不能の※+中キックが通常投げという2択攻撃が効く。立ちガード不能のしゃがみ強キックや春一番へつなげたり、再度跳び込んでほしいだろう。

● 対空技

しゃがみ強パンチだけでOK。低い姿勢から真上にコブシをくり出すこの技は、咲桜拳よりも対空技としての性能が高い。空中ガードで防衛されることもないので、

基本技(パンチ系)タイム・チャート



# 解説

安心して使っていける。

## ● 跳び込みに使う技

中間距離から跳び込んだ場合はジャンプ強パンチがジャンプ弱キック、近距離からならばジャンプ強キック……と、間合いに応じて使う技を変えていく。どちらも、技の先端を当てる感じで出せば迎撃されにくい。

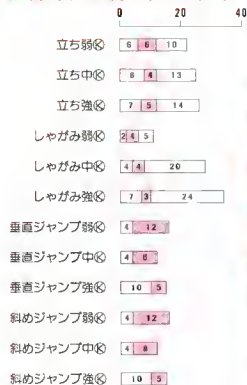
めくりヒットを狙うなら、ジャンプ中キックだ。有効な対空技を持たないキャラにとっては、この技でガンガン跳び込まれるだけでもイキなはず。ヒットしたら、しゃがみ弱キック×1～2・立ち弱キック・強・咲桜拳or乱れ桜の連続技へつなげるのがセオリー。

## ● 意外な使用法がある技

腕を振りおろして攻撃するしゃがみ中パンチは、攻撃判定が出現するのが遅いものの、相手のしゃがみ攻撃をツブすのに使える。先読みでやや遅めから出すといい。

相手の跳び込みを立ち強パンチで迎撃した場合は、すかさずキャンセルをかけて強・咲桜拳を出すと、吹き飛び中の相手に追いつくことができる。ダメージは微々たるものだが、相手をダウンさせたいときに便利だ。

## 基本技(キック系)タイム・チャート



### 弱キック

#### ローキック



攻撃値 ● 5  
ビヨリ値 ● 3  
ゲージ増加量 ● 空0/防1/当2  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  連打 ×  
                  S/C ○  
ガード方向 ● 立、屈

#### 様子見キック



攻撃値 ● 5  
ビヨリ値 ● 3  
ゲージ増加量 ● 空0/防1/当2  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  連打 ×  
                  S/C ○  
ガード方向 ● 屈

#### 跳び蹴り



攻撃値 ● 8  
ビヨリ値 ● 3  
ゲージ増加量 ● 空0/防1/当2  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  連打 ×  
                  S/C ×  
ガード方向 ● 立、空

#### 跳び蹴り



攻撃値 ● 8  
ビヨリ値 ● 3  
ゲージ増加量 ● 空0/防1/当2  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  連打 ×  
                  S/C ×  
ガード方向 ● 立、空

### 中キック

#### アゴ(はね蹴り)



攻撃値 ● 10  
ビヨリ値 ● 5  
ゲージ増加量 ● 空1/防3/当6  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  連打 ×  
                  S/C ×  
ガード方向 ● 立、屈

#### ガッツキック



攻撃値 ● 11  
ビヨリ値 ● 1  
ゲージ増加量 ● 空1/防3/当6  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  連打 ×  
                  S/C ×  
ガード方向 ● 立、屈

#### ハイスchoolキック



攻撃値 ● 9  
ビヨリ値 ● 6  
ゲージ増加量 ● 空1/防3/当6  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  連打 ×  
                  S/C ×  
ガード方向 ● 立、空

#### ハイスchoolキック



攻撃値 ● 7,9  
ビヨリ値 ● 6,6  
ゲージ増加量 ● 空1/防3/当6  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  連打 ×  
                  S/C ×  
ガード方向 ● 立、空

### 強キック

#### 一文字蹴り



攻撃値 ● 11  
ビヨリ値 ● 7  
ゲージ増加量 ● 空2/防5/当9  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  連打 ×  
                  S/C ×  
ガード方向 ● 立、屈

#### 回転足払い



攻撃値 ● 13  
ビヨリ値 ● 7  
ゲージ増加量 ● 空2/防5/当9  
ヒット効果 ● 転倒  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  連打 ×  
                  S/C ×  
ガード方向 ● 屈

#### ざらキック



攻撃値 ● 13  
ビヨリ値 ● 8  
ゲージ増加量 ● 空2/防5/当9  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  連打 ×  
                  S/C ×  
ガード方向 ● 立、空

#### ざらキック



攻撃値 ● 12  
ビヨリ値 ● 6  
ゲージ増加量 ● 空2/防5/当9  
ヒット効果 ● のけぞり  
キャンセル ● 必殺技 ×  
                  連打 ×  
                  S/C ×  
ガード方向 ● 立、空

立ち

しゃがみ

垂直ジャンプ

斜めジャンプ

● 基本技(キック系)

SAKURA

特殊技

フラワーキック

◆+中(K)

片足を大きく振り回す。攻撃後のスキはなく、しゃがみ弱キックへ連続でつなげることさえ可能だ(密着するほど近いときのみ)。



攻撃値 ● 15  
ビヨリ値 ● 3  
ゲージ増加量 ● 空0/防2/当5

キャンセル ● X  
ヒット効果 ● のげぞり  
ガード方向 ● 立



通常投げ(つかみ技)

さくら絞め

相手の近くで

◀or▶+中or強(P)

相手の首を締め上げたあと、最後にヒジ打ちをたたき込む。レバー回転+ボタン連打で攻撃回数が増加。



攻撃値 ● 8+1発につき1+3  
ビヨリ値 ● 0  
ゲージ増加量 ● 3

攻撃回数 ● 3~8  
投げ間合い ● 34ドット

通常投げ

セーラーシュート

相手の近くで

◀or▶+中or強(K)

相手に乗りかかり、両足で蹴りとばす。間合いが開くうえ、攻撃後すぐに動けないのが大きな問題点だ。



攻撃値 ● 17  
ビヨリ値 ● 0  
ゲージ増加量 ● 3

攻撃回数 ● 1  
投げ間合い ● 34ドット

PZEROCOUNTER

ガード硬直中に

◀or▶+中or強(P)

咲桜拳の動作で反撃。跳ぶ高さは強・咲桜拳と同じだが、横への移動距離が極端に短く、相手に届かない場合もある。ハズしたときのスキはかなり大きい。



攻撃値 ● 17, 15, 5  
ビヨリ値 ● 8, 8, 8  
ゲージ増加量 ● 0

ヒット効果 ● ダウン  
ガード方向 ● 立、屈



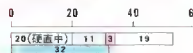
◀ZEROCOUNTER

ガード硬直中に ◀or▶+中or強(K)

しゃがみ強キックの動作で相手をダウンさせる。ガードされた場合は、ほぼ同時に行動可能となる。



攻撃値 ● 14  
ビヨリ値 ● 8  
ゲージ増加量 ● 0  
ヒット効果 ● ダウン  
ガード方向 ● 立、屈



特殊技

挑発  
スタート・ボタン

相手を指さして笑う。指先に攻撃判定あり。



攻撃値 ● 1  
ビヨリ値 ● 0  
ゲージ増加量 ● 空0/防0/当1  
キャンセル ● X  
ヒット効果 ● のげぞり  
ガード方向 ● 立、屈



## 波動拳

↓ ↓ ↓ + P

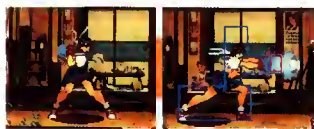
※発射前にP連打で  
弾が変化

◀このポーズのときにPを押せば威力が上がる。手にタメている気の量も多くなっていくぞ

気弾を飛ばすが、途中で消滅する。弱中強のちがいはない。腰に手を構えているとき、Pを押すごとに1段階ずつ気弾の大きさと威力が増加するが、射程距離は逆に短くなってしまふ。そのため、波動拳を入力して相手の跳び込みを誘い、2段階までタメて発射、迎撃するくらいの用途しかない。

	攻撃値	ビヨリ値	ゲージ増加量	MAX ヒット	MAX ケスリ	ヒット効果	ガード方向
ノーマル	13, 9	8, 8	空4/防6/当9	1	1	のけぞり	立、屈、空
タメ1段階	15, 11	10, 10	空5/防7/当10	1	1	のけぞり	
タメ2段階	17, 13	12, 12	空6/防8/当11	1	1	のけぞり	

0/60秒 20 40 60 80 100 120



ノーマル



タメ1段階



タメ2段階

前方へ踏み込みつつコブシを振り上げ、宙へ跳ねる。昇龍拳とちがいで、最後まで空中ガード不能だが、無敵時間というものがないので、対空技としての信頼性は低い。おもに強を、連続技からラウンド開始時くらいの距離からの奇襲として使う。奇襲はハズせばそれまでだが、ヒットすれば主導権をにぎれる。



◀中と強は、地上・空中を問わず攻撃が連続ヒットする(ただし、空中の相手には3ヒットまで)

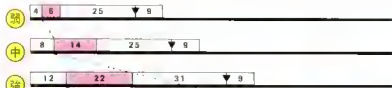
## 昇龍拳

↓ ↓ ↓ + P



	攻撃値	ビヨリ値	ゲージ増加量	MAX ヒット	MAX ケスリ	ヒット効果	ガード方向
弱	18, 15	5, 3	空7/防8+1/当9	1	2	ダウン	立、屈
中	11+6+3+1	5+1×3	空7/防8+1×3/当9+2×3	4(空中連続ヒットあり)	4	のけぞり(空中からダウン)	
強	13+7+1×4	5+1×5	空7/防8+1×5/当9+2×5	6(空中連続ヒットあり)	6	のけぞり(空中からダウン)	

0/60秒 20 40 60 80 100 120



①攻撃判定出現(強)

②攻撃判定出現(弱、中)

## 春風脚

◆◆◆◆+K

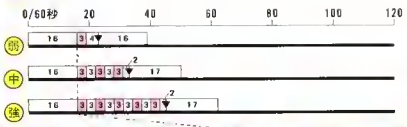


足を振り回しながら前方へ跳ねる。回転数は、弱中強でそれぞれ1、2、3回転。弱と中はガードされると、相手のほうが先に行動できてしまう。先端だけを当てて直後にスーパーコンボ、といった工夫が必要だ。ちなみに、ヒット効果は吹き飛びだが、空中の相手に対してはダウンに変わる。



▲端で立っているザンギエフのみ強で4回ケズれる。だからどうした、という感じだが……

	攻撃値	ビヨリ値	ゲージ増加量	MAXヒット	MAXケズリ	ヒット効果	ガード方向
弱	15	6	空6/防7/当8	1	1	吹き飛び	立、屈、空
中	16	8	空6/防7+1/当8	1	2	吹き飛び	
強	17	10	空6/防7+1×3/当8	1	4	吹き飛び	



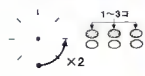
○攻撃判定出現

## スーパーコンボ

### 真空波動拳

◆◆◆◆◆+

P×1~3同時  
(イージーパーコンボ)  
弱P+弱K同時

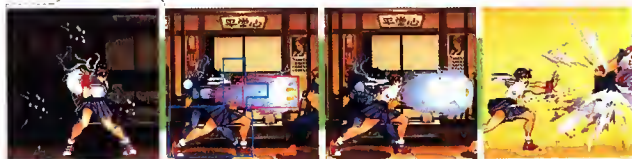
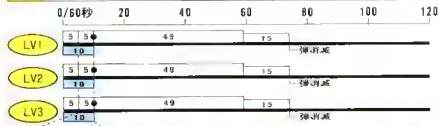


威力を高めた気弾を撃つ。出ぎわの攻撃判定は大きいが、飛んでいく過程でじょじょに小さくなっていき、それに合わせて攻撃値も下がっていく（※1段階小さくなるごとに攻撃値-1。全部で5段階ある）。射程距離の

限界は、さくらの波動拳より少し長いくらいで、それを越えると消えてしまう。

**LEVELごとのちがい** 上のLVほど攻撃値とヒット数が増えるが、気弾の射程距離と全身無敵の時間は変わらない。

	攻撃値	ビヨリ値	MAXヒット	MAXケズリ	ヒット効果	ガード方向
LV1	(10~6)+(9~5)+(5~3)	1×3	3(空中連続ヒットあり)	3	のけぞり(最後のヒット)	立、屈
LV2	(13~9)+(10~6)+(7~3)+(6~3)	1×3+0	4(空中連続ヒットあり)	4	のけぞり(最後のヒット)	
LV3	(19~15)+(12~8)+(10~6)+(7~3)+(7~3)	1×3+0+0	5(空中連続ヒットあり)	5	のけぞり(最後のヒット)	



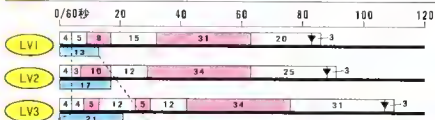
①画面暗転

①弾発射&無敵終了

地をスべる咲桜拳1~2発から、高く舞い上がる咲桜拳へつなげる。無敵時間が長めに設定されているかわりに、ガードされるとスキだらけだ。しゃがみ弱キックを連打しつつレバーを $\blacktriangle$  $\blacktriangle$  $\blacktriangle$  $\blacktriangle$  $\blacktriangle$  $\blacktriangle$ と何度も回すだけで、

簡単に乱れ桜へつながる連続技が成立する。  
**LEVELこのちがひ** 無敵時間は、LV1は2ヒット目の判定が出る瞬間まで、LV2は3ヒット目の判定が消えるまで、LV3なら1発目の咲桜拳の動作終了直前まで。

	攻撃値	ビヨリ値	MAXヒット	MAXケズリ	ヒット効果	ガード方向
LV1	11+8+10+5	0	4(空中連続と小あり)	4	のけぞり(最後のみダウン)	立、屈
LV2	12+9+8+9+4+4	0	6(空中連続と小あり)	6	のけぞり(途中からダウン)	
LV3	16+13+15+7+7+3+3	0	7(空中連続と小あり)	7	のけぞり(途中からダウン)	



◎画面暗転



◎無敵時間終了(LV1)



スーパーコンボ

乱れ桜

◆◆◆◆◆+

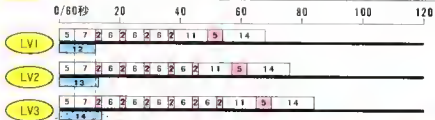
Ⓚ×1~3同時  
 (イージースーパーコンボ:  
 中P+中K同時)



回転足払い連発のあとドメのうしろ回り蹴りで、食らった相手を速くへ吹き飛ばす。ガードされてもこちらが先に動けるので、すかさず春一番を再入力すれば、ガード後に手を出してくる相手にヒットする。無敵時間が

短いかわりに、ローリスクな技といえる。  
**LEVELこのちがひ** 見た目のちがいは、足払いの回数が変わることのみ。全身無敵の時間は、LV1は攻撃判定が出る瞬間まで、LV2と3は攻撃判定が出た直後までだ。

	攻撃値	ビヨリ値	MAXヒット	MAXケズリ	ヒット効果	ガード方向
LV1	7×4+12	0×3+1+1	5	5	のけぞり(途中から転倒→ダウン)	屈 (最後のみ立、屈)
LV2	8×5+13	0×4+1+1	6	6	のけぞり(途中から転倒→ダウン)	
LV3	9×6+15	0×5+1+1	7	7	のけぞり(途中から転倒→ダウン)	



◎画面暗転



◎攻撃出現&無敵終了(LV1)



スーパーコンボ

春一番

◆◆◆◆◆+

Ⓚ×1~3同時  
 (イージースーパーコンボ)

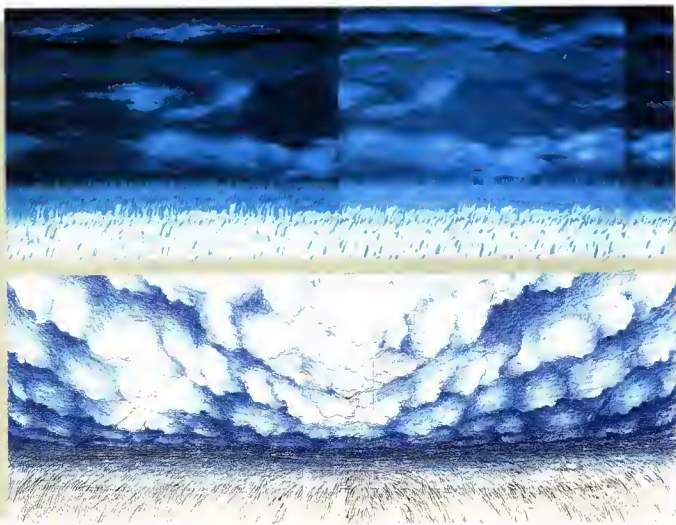


# 特別 STAGE

A U S T R A L I A

## 大草原

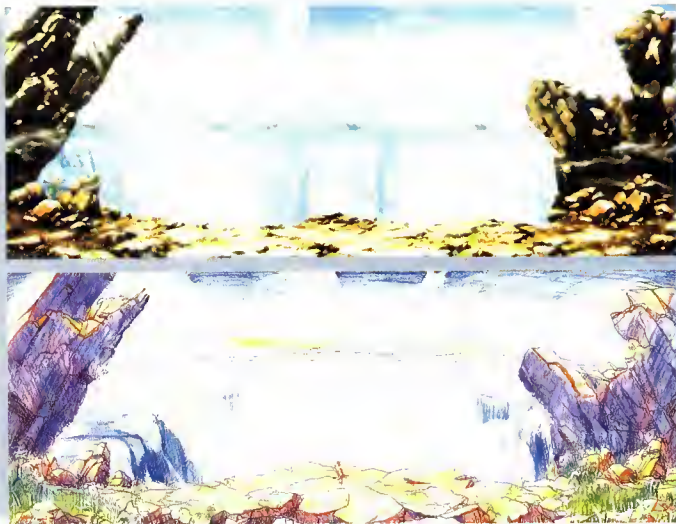
サガット対CPUリユウ専用ステージ。アニメ映画の冒頭で、リユウがサガットに起き上がり昇龍拳をキメた場所に似ている。



## ギアナ高地・大瀑布

V E N E Z U E L A

ナンシユ対CPUベガ専用。じつは地面が岩の橋だったことが原画からわかる。この場所で闘う理由は開発者インタビュー（P360）にて。





§ 2



*Mysterious Fact*

『ストZERO2』のすべての秘密が明らかに！

# ミステリアスファクト 全公開

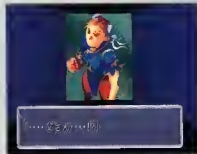
前作と同様、「ストZERO2」には数多くの隠し要素“ミステリアスファクト”が存在する。本章では、そのなかでオフィシャルとされているものを紹介しよう。残りはP.298を参照。

## 1 春麗が『ストII』時代のコスチュームで登場する！

春麗の服を、「ストII」シリーズで着ていた服に変えるコマンドだ。

「ZERO」春麗とのちがいは、

- ①気功拳のコマンドが●タメ●+●
- ②しゃがみ強キックが必殺技がスーパーコンボで、立ち強キックがスーパーコンボでキャンセル可能
- ③登場ポーズが専用のものに
- ④エンディングの絵でも服が変わる



◀対CPU戦のエンディングでも、服がちがうのだ

- ①キャラクター選択画面で、カーソルを春麗に合わせる。
- ②そのままカーソルを動かさず、スタート・ボタンを3秒以上押しっぱなしにする。
- ③スタート・ボタンを押したまま、パンチorキックボタンで決定する。



▲コマンド入力に成功すれば、春麗の服が「ストII」シリーズのコスチュームになる



▲試合前のポーズもコブシを目の前で合わせて一札するという専用のものになるぞ

## 2 対CPU戦で「真・豪鬼」と闘う

対CPU戦で、8人目の相手と対戦する前に、青葉の道着を着た真・豪鬼と闘うための条件が、コレ。

真・豪鬼は、こちらの行動に対する反応がスルどいのはもちろんのこと、新空波動拳の弾が2発同時に出たり、阿修羅閃空で移動したあとの硬直時間がほとんどないなど、ノーマル豪鬼をはるかにしのぐ強さを持つ。くわしい攻略法は、P.274に書いてあるので、勝てないときは参考にしてほしい。

なお、真・豪鬼との対戦が終わったあとは、本来の8人目の敵との対戦になる。たとえば、使用キャラがリュウのときは、真・豪鬼に勝っても負けでも（負けた場合は要コンティニュー）つぎはノーマルな豪鬼と闘うわけだ。

- ①1Pならパンチボタン・カラー、2Pならキックボタン・カラーで対CPU戦をはじめる。
- ②ノー・コンティニューで、1ラウンドも負けずに勝ちつづける。
- ③1〜7人目との対戦でパーフェクト・フィニッシュを3回以上キメる。



▲どんな勝ちかたでもいいから、8人目に会う前にパーフェクトを3回以上キメよう



▲真・豪鬼との対戦は1プレイにつき1回だけ。負けたら当然ゲーム・オーバー

## 対CPU戦で途中乱入キャラと闘う

右の条件を満たすと、プレイヤー・キャラごとに異なった、特定のCPUキャラが乱入してくる。闘うチャンスは1回しかないので注意（コンティニューによる再戦は不可）。

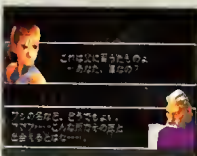
乱入キャラとの対戦は、正規の相手との対戦前に行なわれる。たとえば、4人目との対戦中に条件を満たせば、5人目と闘う前に乱入してくるのだ。

なお、7人目を倒した時点で途中乱入キャラと真・豪鬼の出現条件を同時に満たした場合は、途中乱入キャラ→真・豪鬼→8人目の順に対戦する。

- ①ノー・コンティニューで、1本も負けずに勝ちつづける。
- ②スーパーコンボフィニッシュ、あるいはオリジナルコンボフィニッシュを5回以上キメる（両方混ざっていてもOKだが、ケズリでのKOは不可）。

### ■対CPU戦に乱入してくるキャラ

使用キャラ	乱入キャラ	使用キャラ	乱入キャラ
リュウ	さくら	ローズ	ゴウキ
ケン	ダン	ベガ	ナツシュ
春麗	元	ゴウキ	リュウ
サガット	アドン	ダン	ガイ
アドン	ベガ	ダルシム	ザンギエフ
パーティー	ダルシム	ザンギエフ	パーティー
ガイ	ローズ	元	春麗(ストII版)
ソドム	ケン	ロレント	ソドム
ナツシュ	ロレント	さくら	サガット



◀対戦前に簡単なデモが、春麗と元のものは必見だぞ。

## 対2P戦でステージを選択する

対2P戦にかぎり、右のコメントを入力するとステージ背景をプレイヤーの好きなものに変更できる。選択権は乱入する側にあるぞ。

特定キャラの対CPU戦以外では見ることができないステージ……ナツシュvsCPUベガの大瀑布ステージとサガットvsCPUリュウの大草原ステージを選ぶ場合は、下の連続写真で解説しているコマンドを使おう。

ストII版の春麗を選びつつ、上記の特殊ステージを選択する場合は、以下の要領でコマンド入力すること。

●旧版春麗で大瀑布ステージを選択  
コインを投入する→ベガにカーソルを合わせて、スタート・ボタンを1秒以

- ①使用キャラを選ぶ前に行きたいステージのキャラにカーソルを合わせて、その場でスタート・ボタンを1秒以上押しっぱなしにする。
- ②スタート・ボタンを離して使用キャラを選択する。

上押しっぱなしにする→スタート・ボタンを押したままで春麗にカーソルを合わせる→スタート・ボタンを3秒以上押しつづけてからキャラ選択

●旧版春麗でベガ・ステージを選択

コインを投入する→ベガにカーソルを合わせて、スタート・ボタンを1秒以上押しっぱなしにする→スタート・ボタンを離してから、春麗にカーソルを合わせる→スタート・ボタンを3秒以上押しつづけてキャラ選択



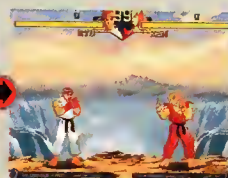
▲これは大草原ステージ。劇場アニメ『ストリートファイターII』をホウフツとさせる



▲たとえば大瀑布を選ぶ場合は、ベガにカーソルを合わせてスタートを押す



▲そのまま1秒待ったあと、スタートを押しっぱなしにしたままでキャラを選択



▲失敗すると通常のベガ・ステージ（VTOL機上）になってしまうので注意

下のソドム・ステージの写真。よく見ると、トラックの絵柄などかなりの箇所が洋風にアレンジされている。じつはコレ、海外バージョンのソドム・

ステージなのだが、あまりにデキがよく、「これはぜひ日本版にも入れよう」という要請がデザイン・スタッフからあったため、ランダムで出現するよう

に設定されたらしい。

ただし、その出現確率は4096分の1という低さ。ナマで見ることができた人は、よほどの強運の持ち主かも。



▲根性で4096分の1の画面の撮影に成功!!

## 勝利メッセージを選択する

前作にもあった「勝利メッセージ・セレクト」は、今回も健在。メッセージの数は16種類から24種類に増えているものの、この機能を利用した特殊な裏ワザはない（前作では、対CPU戦で同じメッセージを5回連続で表示させるとダンと闘えた）。

どの勝利メッセージがどのコマンドに対応しているかは、P.334に掲載されているので、そちらを参照のこと。

勝ちポーズが表示されてから点数計算が終わるまでの間に、レバー（▲▼◆■のいずれか）とボタン（Bパターンのうちの1つ）を組み合わせると入力する。2回以上入力しても、最初のほうが優先される。

$$\begin{array}{c} \text{レバー} \\ 4 \left( \begin{array}{c} \uparrow \\ \downarrow \\ \leftarrow \\ \rightarrow \end{array} \right) \times 6 \left( \begin{array}{l} \text{弱B} + \text{弱C} \\ \text{中B} + \text{中C} \\ \text{強B} + \text{強C} \\ \text{B}3つ同時押し \\ \text{C}3つ同時押し \\ \text{スタート} \cdot \text{ボタン} \end{array} \right) \text{計} \\ = 24 \\ \text{とおり} \end{array}$$

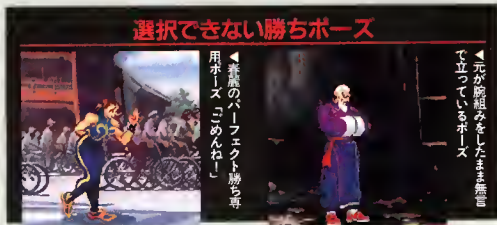
## 勝ちポーズを選択する

「KO」の文字が表示されてから、キャラが勝ちポーズに移行するまでの間に、スタート・ボタンを押しながらパンチorキックボタンのいずれか1つを押すことで、勝ちポーズが選べる。この機能を使えば、ダンの隠しポーズである「よゆうッス」や「やったぜ、オヤジー」、相手にパーフェクトで勝たなければ見ることができないはずの「ローズの着替え」を、いつでも好きなときに見ることが出来るのだ。勝利ポーズとボタンの対応についてはつぎのページからの一覧表を見よう。

ただし、元が無言のまま腕を組む

ポーズと、春麗のパーフェクト勝ち用ポーズ「ごめんね!」はセレクトできない。また、対応するポーズが存在し

ないボタン（たとえばリュウならば、弱B、中B、強B）を押した場合は、弱色のポーズをとるぞ。



## 弱Pボタン

## 中Pボタン

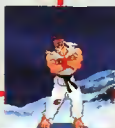
## 強Pボタン

## 弱Kボタン

## 中Kボタン

## 強Kボタン

リュウ

片腕を振り上げ  
ニッコリと笑う腕組みをして、  
顔は横を向く腕組み（枯れ葉  
が足元を舞う）

ケン

リュウと同じく  
コブシを上げる髪をかき上げて  
「やったぜ！」Vサインをして  
「やったぜ！」

春麗

正面を向いて、  
腕組み一礼「ヤヤヤヤッ、  
ハアーツ」「アッ/V/Vハッ  
ヤッター！」

サガット

アゴに指を当て  
「フフフ……」腕をクロスさせ  
「アーハッハ」

アトシ

腕を組み「フッ  
フッフ」と笑う腕を突き出して  
親指を逆立てる背中を見せて、  
筋肉を誘示するワイカー（ムエ  
タイの踊り）回転後にヘッド  
バンドを取る

バーティ

歯をなめて  
「I'm No.1」自慢の髪のを  
セットする髪のををセット  
するが、失敗人差し指を立てて  
「Hey！」

## 弱Pボタン

## 中Pボタン

## 強Pボタン

## 弱Kボタン

## 中Kボタン

## 強Kボタン

## ガイ



無言のままに腕組みをする



指印を結び「これぞ、武神流」



うしろを向いて「悪く思ふな」

## ソドム



馬子を取り出し水芸をはじめ



馬子をあおくと蝶が舞う



相手に向かっておじぎをする

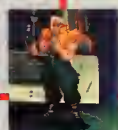


十手をグルグル回してポーズ



十手を回すが落としてしまう

## ナッシュ



ハンカチで手をふいて「フツ」



ベストをなおしたあと「フツ」



メガネを取り出して、かける



「TOO EASY!」

## ローズ



指をふり「まだまだね」



腕を伸ばし「やるじゃない」



分身一指をふり「それじゃダメ」



分身→背中合わせ「大丈夫?」

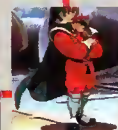


カードに隠れて着替えをする



タロットカードを投げる

## ヘガ



「ハッ、ぬるいわ!」



正面を向いて、首切りポーズ



消えたあと真上に浮遊する

## 豪鬼



シコを踏むように足を踏み出す



中段にかまえてブルブル震える



背中に「天」の文字（無言）



背中に「天」→「笑止!」

## 弱Pボタン

## 中Pボタン

## 強Pボタン

## 弱Kボタン

## 中Kボタン

## 強Kボタン

ダン

片腕をかまえて  
「おっしゃあ」もろ肌を脱いで  
「業勝！」「やったぜ、オ  
ヤジー！」指を立てて「よ  
ゆうッス！」

ダルシム

無為のまま相手  
に向かって礼手を合わせ礼を  
して「ヨガー」座禅を組んで。  
フワフワと浮遊浮遊して「ヨー  
ガヨガヨガ…」弱Kと同じだが  
ポーズがちがう

サンギエフ

両手を上げて。  
「ダーッ！」両手を上げて、  
「ハラショー」ガッツポーズで  
「ガッツハッハ」「ポリショイ・  
パビエータ！」

元

「You are  
big fool」腕組みをしつつ  
「フッフッフ」












ロケット

手榴弾を倒れて  
いる敵に投げて  
「フッフッフ」指パチン→仲間  
出現（5人がそ  
ろって登場）指パチン→仲間  
出現（1人だけ  
遅れて登場）指パチン→仲間  
出現（5人がウ  
ェーブ）指パチン→仲間  
出現（1人だけ  
武器がちがう）指をパチンとな  
らすが、仲間  
は出てこない

サヘン

「こーんなトコ  
だね」コブシを上げて  
「ハッハハ…」蹴り上げ→気合  
い入れ（成功）強Kと同じだが  
ツツが脱げるなんとも不思議  
な踊りをする

## 通常時

	<b>V</b> 基本技の中or強攻撃、特殊技、攻撃判定を持つ挑発でKO
	<b>S</b> 必殺技をクリーン・ヒットさせてKO。投げ必殺技も含む
	<b>稲妻</b> スーパーコンボKOを表わす。★の数はレベル(1~3個)
	<b>チェリー</b> 基本技の弱攻撃で相手をKOしたときはVではなく、これに
	<b>投げ縄</b> 通常投げKO。必殺投げはS、スーパーコンボ投げは稲妻に
	<b>Z</b> ZEROカウンターでKO。パンチかキックの区別はない
	<b>天</b> 豪鬼のレベル3専用スーパーコンボ・瞬獄殺でKOした場合
	<b>チーズ</b> ケズリKO。必殺技ならSが、スーパーコンボはS★が付く
	<b>P</b> 自分の体力ゲージを減らさないで相手をKO=パーフェクト
	<b>砂時計</b> 時間切れて体力優勢勝ち。パーフェクトならばPが付く
	<b>ヤシチ</b> ファイナル・ラウンドで出現する穴埋め用のマーク

各マークの説明は下の一覧表を見てもらうとして、ここでは特殊なマークの解説をしておこう。

パーフェクト勝ちを表わす「P」とケズリKOを表わす「チーズ」は、ほかの勝利マークと重複して使われる。もし、スーパーコンボのケズリでKOしてパーフェクト勝ちをキメた場合は、

チーズに「S★」と「P」が付いたマークが表示されるわけだ。

ヤシチは、以下の2つの条件のどちらかを満たしてファイナル・ラウンドに突入したときに表示される。  
①3本勝負設定なら、0対0か1対0  
②5本勝負設定なら、0対0、1対0、1対1、2対1のいずれか

## オリジナルコンボ・フィニッシュ時

	<b>リュウ</b> にぎりコプシ。ちなみに、ケズリKOでもマークは共通だ		<b>ケン</b> リュウがグーでケンはチョキ。リュウのほうが上がってこと?
	<b>春麗</b> 彼女が両腕の手首にはめている、トグの付いた腕輪		<b>サガット</b> 必殺技の名前からわかるように、サガットのシンボルは虎
	<b>アトシ</b> 師匠が虎なら、弟子はジャガー……アメリカヒョウだ		<b>バーディー</b> 南京錠。チェーンで相手を捕らえるところからの連想か?
	<b>ガイ</b> 赤い文字で「武」。もちろん、武神流の名からとったものだ		<b>ソドム</b> 十手。ソドムはこれを権力の象徴だと勝手に思い込んでいる
	<b>ナッシュ</b> 首にぶら下げている兵士の認識義を表わしている		<b>ローズ</b> “S”の文字に見えるが、これはローズが持つマフラーだ
	<b>ベガ</b> 彼がかぶっている軍帽。キャラの色に関係なく、つねに赤い		<b>豪鬼</b> 赤い「滅」の字は、滅殺○○の技名からとったと思われる
	<b>ダン</b> 天狗の面。ダンの父親がこれを付けていたとかいないとか		<b>ダルシム</b> 帽子をかぶった黄色のゾウ。もしかしてコダルだろうか
	<b>ザンギエフ</b> ロシアの国旗。国の名誉を背負って闘う彼らしいマークだ		<b>元</b> 暗殺者・元のマークは、血の色をした文字で書かれた「殺」
	<b>ロレント</b> 必殺技や勝ちポーズで登場する手榴弾が勝利マークにも		<b>さくら</b> 小さくて見にくいかもしれないが、これはセーラ一服



3人の隠れキャラを本邦初公開!

# 海外版の秘密



CAPCOM CO., LTD. 1998  
CAPCOM U.S.A., INC. 2000 ALL RIGHTS RESERVED.

『ストZERO2』の海外出荷バージョン『ストリートファイター-ALPHA (アルファ) 2』は、ゲーム・システムこそ国内版と変わらないが、じつはスゴい秘密が隠されている。それは、旧コスチューム春麗のほかにも隠れキャラが用意されているということ。キャラ選択時に特定のコマンドを入力すると、『ストII』シリーズ版ザンギエフ、殺意の波動に目覚めたリュウ、『ストII』シリーズ版ダルシム、の3人が使えるようになるのだ! ここでは、ノーマル・キャラとの性能のちがいをくわしく紹介していくぞ。なお、隠れキャラ以外の国内版とのちがいについては、右の写真を参考にしてほしい。



◀ベガはバイソン、豪鬼はアクマ、ナッシュはチャーリーに名前が変わっている



▶ステージの名前は国名だけに、朱雀城も獄炎島も「JAPAN」なのだ

## 隠れキャラ①

# ストIIシリーズ版 ザンギエフ

### ● 選択方法

- ①ザンギエフにカーソルを合わせてスタート・ボタンを押す。
- ②スタート・ボタンから手を離し、カーソルをザンギエフ→サガット→ソドム→ローズ→バーディー→ナッシュ→ダルシム→リュウ→アドン→春麗→ガイ→ケン→ザンギエフの順に動かす。
- ③スタート・ボタンを押しながらキャラを選択する。



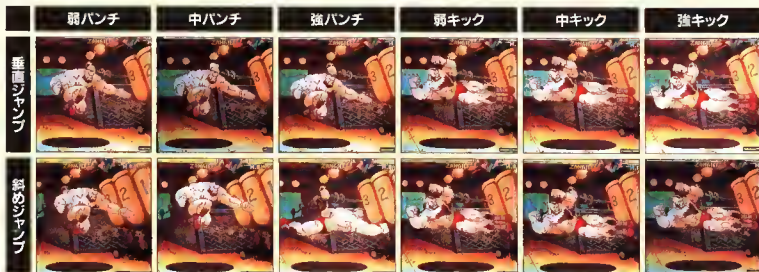
簡単に言ってしまうと、持っている技は初代『ストII』と同じだが、技の性能は『ZERO2』に準拠しているザンギエフ。必殺技は、スクリュールドライバーとダブルリアットの2つだけ。スーパーコンボをはじめとする『ダッシュ』以降で追加されたものはすべて削除されている。しかも、

スクリュールドライバーの投げ合いは『ZERO2』のものと同じ。つまり、「相手の足払いをギリギリで避けたあと、1歩踏み込んでスクリュール」という戦法はできないわけだ。

ちなみに、垂直&斜めジャンプ攻撃が、『ZERO2』とはちがう技になっている(下参照)。



◀隠れキャラのザンギエフには登場ボイスがないのだ



殺意の波動 **リュウ**  
に目覚めた

## ● 選択方法

- ①リュウにカーソルを合わせてスタート・ボタンを押す。
- ②スタート・ボタンから手を離し、カーソルをリュウ→アドン→豪鬼→アドン→リュウの順(レバーを上、左、右、上)に動かす。
- ③スタート・ボタンを押しながらキャラを選択する。



リュウの対CPU戦のエンディングで、豪鬼が「リュウよ、うめもまた、我と同じ力を宿す者。『殺意の波動』に目覚めし時～」と語る場面がある。隠れキャラ②は、道着の色からもわかるように、まさにその『殺意の波動』に目覚めた状態のリュウなのだ。

具体的にどこがちがうかというと、  
①波動拳は、弱～強のどれで撃っても

- 近距離でヒットすると相手が倒れる
- ②竜巻旋風脚と昇龍拳が多段技となり空中連続ヒットの効果がついた
  - ③阿修羅閃空、滅殺豪昇龍、瞬獄殺が追加された(百鬼襲はない)
  - ④オリジナルコンボ発動時のポーズが

豪鬼と同じ(「滅」の文字が出る)の4つ。上記以外の部分……基本技や特殊技の種類、必殺技の攻撃前後のスキなどは、すべてノーマル・リュウと同じ。つまり、波動拳の性能は豪鬼よりも格段に優れているわけだ。

## 波動拳



▲弱でも、目の前でヒットすると相手はダウンするぞ

## 竜巻旋風脚

▶弱なら1発、中なら2発、強は3発ヒットする。空中連続ヒット効果があるので、昇龍拳などで自いうち可能



## 滅殺豪昇龍



▲コマンドは弱～強(弱) + (オート)は強(強) + (強)



## 昇龍拳

▲竜巻旋風脚と同じく中or強で出したときは多段技となる。対空技には弱を、連続技には強を使うといだらう

## 阿修羅閃空

▶分身しながら前後に高速移動する。移動中は全身無敵になるぞ。ちなみに、コマンドは豪鬼のものと同じだ



## 瞬獄殺

▼▶『殺意の波動』の象徴とも言うべき技、瞬獄殺も使えるのだ。ちがいは、攻撃終了後の決めポーズくらい。スーパーコンボゲージがLV3までたまっていないと発動できないし、密着状態から出しても垂直ジャンプで避けられやすい。性能面での差はまったくないのだ



ストII  
シリーズ版 **ダルシム**

## ● 選択方法

- ①ダルシムにカーソルを合わせてスタート・ボタンを押す。
- ②スタート・ボタンから手を離し、カーソルを、ダルシム→ザンギエフ→サガット→ナッシュ→ダルシムの順(レバーを←、↑、→、↓)に動かす。
- ③スタート・ボタンを押しながらキャラを選択する。



最大のちがいは、基本技が「レバー入力の有無」ではなく「相手との距離が近いか遠いか」で変化すること。手足が伸びないほうが近距離用、伸びるほうが遠距離用だ。くわしくは、下の一覧表を参照してほしい。

ヨガファイアは弱～強のどれで撃つ

ても射程が無限で、ヒットすれば相手は燃焼ダウンする。なお、攻撃前後のスキの大きさにちがいはないぞ。

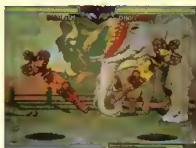
ヨガフレイムは、コマンドが「ストII」シリーズと同じく◆◆◆◆◆+○になっている。ガードポーズからすばやく出せるのはうれしいところ。

ジャンプ●要素+キックは強キックでしか出せなくなっている(降下角度は、中キックで出したときと同じ)。そのかわり、ノーマル・ダルシムよりも低い位置から出すことが可能だ。

……と、ここまで見ると「こちらのほうが性能がいいのでは？」と思ってしまうのだが、「ストII」シリーズ版ザンギエフと同じように、スーパーコンボ、ZEROカウンター、投げ受け身、ダウン回避技などが使えないという欠点を持っている。ヨガプラストとヨガレポートがないのもイタイ。このキャラを使うなら、かなりの苦戦を強いられることは覚悟しておこう。



◀ヨガファイアは強で撃つときも画面端まで届く



◀ノーマル・キャラ(○)より低い位置で出るのだ

	弱パンチ	中パンチ	強パンチ	弱キック	中キック	強キック
立ち(近)						
立ち(遠)						
しゃがみ(近)						
しゃがみ(遠)						
ジャンプ						

# エンディング キャラクター

ミステリアスファクトの章の最後を飾るのは、全18キャラのエンディング集だ。それぞれのキャラが闘いに挑んだ結末が、このページで明らかにされる。データ総量が前作の2.5倍になっているというだけあって、エンディングもボリューム満点。ノー・コンティニューでクリアすると、これらのビジュアル画面のあとに、スタッフ・ロールが流れるぞ。

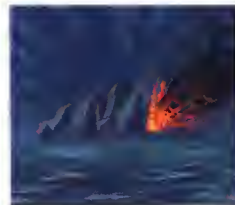
## リュウ



ゴウキ「……フフ……リュウよ、うぬもまた我と同じ力を宿す者……。『殺意の波動』に目覚めし時うぬは知る……。これまでの戦いが茶番であったことを……フフフ！」  
リュウ「な……なんだと!?」



リュウ「うわあ!? し、島が崩れる……!?」  
ゴウキ「リュウよ……その強さ、みこと引き出してみせい! その時こそ我とうぬの真の決着をつけるときだ……!」



……ゴウキの島「獄炎島」は崩れ去った。かすかな闘気を残し、ゴウキはいずこかへと消えた……。



リュウ「……ゴウキ!」  
己の内に眠る、未知の力の存在。ゴウキの言葉は、リュウに新たな試練を与えるきっかけとなった。真の格闘家を目指すリュウの旅は果てしない……。

## ケン



ケン「ほら、立てよリュウ! あいかわらず不器用なヤツだな、おまえは……。サガットと戦って、何を感じたか知らないが、俺達はこうやって戦いながら答えをさぐっていくしかないんだ。……たぶんな!」



ケン「こいつを、預けとくぜ。また迷うことがあったら、コレを見て思い出せ……。この俺との、いまのバトルをな!」



リュウ「……………。……ケン、すまない。またお前の助けをかりちまったな!」  
その後——?人は別れ、またそれぞれの道を歩み始めた。再会と再戦を約束して……。



ケン「あいつ……強くなりやがって! 俺もサボってるとすぐ置いてかれちまうな。ま、せいぜい逆に説教くらわないようにしとくか!」

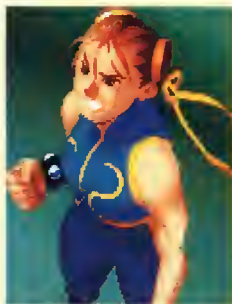
# 春麗



ベガ「フハハハハ」 なかなか楽しかったぞ！ 残念だが、余興につきあうのはここまでだ」

春麗「ベガ!! 逃がさないわ!!」

ベガ「逃げるつもりはない。また会うことになるだろう。その時は、おまえの父以上に楽しませてくれるよう願うぞ!! フハハハハハッ!!……」



春麗「……父さん……!? 父さんを、まさか……!!」

その後……ベガはふたたび裏の世界へと消えた……。

数日後——インターポール中国支部



長官「春麗刑事……君を対シャドラー特別捜査官に命ずる。父上の無念、我々と共に晴らそうではないか」

# アドン



アドン「サガットよ！ お前の時代は完全に終わった！ そのブザマなムエタイもどき、このオレにもう一度見せてみる……。コナゴナに砕いてくれるっ!!」



アドン「テアアア——ッ!!」



神話はくずれ去った。新たな神話の誕生によって……



数ヶ月後・ルンビニースタジアム  
王者アドンのメインイベント10分前  
付き人「ア、アドン様！ たいへんです!! アドン様と戦う予定の選手が今、ナゾの乱入者に倒されて……」

アドン「ほう……どんなヤツだ？」

付き人「真っ黒な道着の、赤い髪の男です」

アドン「|……フ、そいつなら知っている。サガットを倒した男、リュウと同じ技を使うヤツだ」



アドン「おもしろい！ 今この場でそいつを完全に打ちのめし、このアドンが、ムエタイこそ最強であることを証明してやる!!」

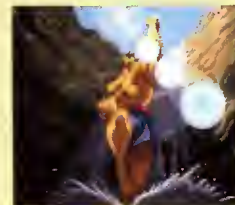
# サガット



サガット「……あの時、オレはリュウを倒し『帝王』の名を取り戻した……。屈辱は倍にして返したはず。……なのにこの空しさは何だ？『帝王』……？ そうか……！ あの時のヤツの目……そういうことだったのか！」



ベガ「どうした、サガット？」  
サガット「……悪いが、ここで降ろしてくれ。オレは、やり残している事がある。あんたの『サイコパワー』とやらの話は、そのあとにしてくれ……！」  
ベガ「フ……いいだろう。そうでなくてはな。やすやすと助けを乞う三流では話にならない」  
ベガのもとを離れたサガットは、ひとり修行を続けることにした。



サガット「うおおおおっ!! タイガーブロウを越える技を……! リュウをしのご技を得るのだ……!! この、オレだけの力で!!」  
いま、サガットの心にくもりはない。ただ一点、真の「強さ」を求める瞳……ひたむきな格闘家の姿が、ここにある!

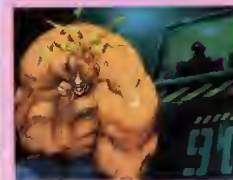
# バーディー



バーディー「どうで! これがおレの実力よ!!」  
ベガ「なるほど……確かにパワーはこのベガ様をしのぐかも知れん。よかろう。キサマを『シャドルー』に迎え入れよう」  
バーディー「やったぜ! ヘヘ、オレと組みゃあ世界セイフクなんてアツという間だぜ!」



シャドルー基地・テータルーム  
バーディー「オロリアアアア——ツツ!!」

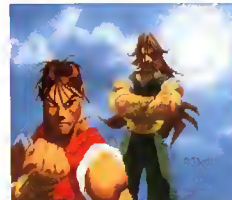


バーディー「ヘッ……ベガさんよ! アンタのコンタンは解ってるぜ。オレをうまく利用するつもりだろうが、そうはいかねエ。寝首がかかれねえように、せいぜい気をつけるこったな!」

# ガイ



ガイ「我! 剛義を得たりツ!!」  
その拳に、確かな力を感じとったガイ。新しい武神流の息吹……。



セクウ「ようやくつかんだか、ガイよ」  
ガイ「!!」  
セクウ「武神流……とはあくまで呼称、名にこだわり、型にそまっている限り、真の強さは見いせん。伝えるのではない。新たに創りあげるのだ」  
ガイ「……師よ。かつてあなたは言った……。「全てを乗りこえよ」、と。今こそ、それを試す時!」  
セクウ「ガイよ、命を賭すか?」  
ガイ「むろん!!」



ガイ「エイヤアアア——ツツ!!」  
拳を交える師弟の顔に険はない。強い敵(あいて)を前に、ただ清流のごとく深よい闘志のみがほとばしる!

## ソドム

見事ガイを打ち負かし、本格的に「マッドギア」再建に乗り出すソドム。強い同志を求め、彼は再び日本を訪れる。



ソドム「『COKE GEAR CAN』…ココダナ！」  
 ジャパンで最もパワフルな格闘家——スモウレスラー。彼らを「マッドギア」に誘い入れれば組織はさらに強固になるはず！

☆  
 行司「……にい〜しい〜、ふじい〜のお〜やま〜。ひがあ〜しい〜い!?」



行司「わっ!? なんだ、あんた!!」  
 ソドム「MY NAME IS SOOOM. スモウレスラー スカウト ニ キタ。ソノ前ニ……ME ト FIGHT! 本当ニ強イカ、確カメル! YOU OK?」  
 E、本田「ほほう、あんたなかなかおもしろい男でござすな! ワシは、こういうのは大カンゲイでござすよ!!」



E、本田「どっせエ〜〜い!!」  
 ソドム「SAY YEARRR!!」

## ナッシュ



ナッシュ「さあ、立て! 洗いざらい白状してもらえ! キサマと、我が米軍の上層部とのつながりをな! ……迎えが来たようだ。こっちだ! ついにベガを……!?」



ナッシュ「グアアッ!?」(な…なせた!?)



ナッシュ「ウァアアアアア……」



米軍兵「ベガ様! 追跡隊を出してヤツの生死を確認しますか?」  
 ベガ「放っておけ! この高さでは無事ではすまい。また、たとえ生きていた所で、このベガ様にたてつく気はないだろう。ヤツの信じていたもの全てがヤツを裏切ったのだから……!」

## ベガ



ベガ「フハハハッ!! リュウよ!! 強くなりたいたいというキサマの願い……。このベガ様が叶えてやるワ!! フハハハハ!!」



シャドルー本部・研究所……

ベガ「どうだ? リュウの様子は?」  
 研究員「は……この男、なかなかしぶとろございます。ベガ様のサイコパワーにこれだけ耐えた者は、今までにおりません」  
 ベガ「フ……さすかはリュウ。楽しませてくれるワ! だが、やせガマンも時間の問題よ。私のパワーに勝てる者などおらめ。もうすぐヤツは、最強のファイターとして生まれかわるのだ。このベガ様の右腕としてな……!!」



リュウ「……グウウ……!!」  
 恐ろしいまでのパワーを全身に注ぎ込まれ、苦しむリュウ。しかし、彼の心は抵抗を続けていた。己の力だけを信じる、格闘家としての信念が勝つか……。それとも、リュウ自身も知らないもうひとつの「力」が目覚めるか……。その答えは……!?

## 豪鬼



元「……最早これまで、さあ、早うとどめをさせイ。(いいぞ……もう半歩踏み込んでこい。捨て身の一撃、喰らうがいい!)……ぬうっ?」



元「おのれ……気取られたが、鬨気だけを残して去るとは……!」



## ダン



ダン「やったぜ……オヤジーツ!! ついにオレは……あんたのカタキをとったぜ!! うおおおお!! オレはもう最強だあーっ!!」



香港に戻ったダンは、さっそく「サイキョー一流」を名乗り道場を開く。

ダン(みてるよオヤジ……。このオレの最強技を、全世界に広めてやるぜ!!)



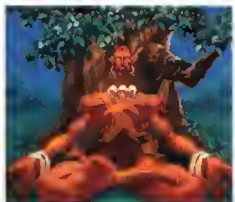
ダン「どしたどしたあツ!! そんなヘッピー屋じゃあ「サイキョー一流」は名乗れんぞツ!!」

ダンの野望は果てしない。いつか必ず、彼の名は世界にとどろく……。のか?」



ゴウキ「我にせまりし強者どもか……。この現世(うつしよ)、まだまだ計り知れぬわ……。それでこそ拳を極めんと生きる甲斐があるというもの。次にこの月を朱く染めるは我が、きゃつらか……。フ……フハハハ!」

## ダルシム



長い旅を終え、村に戻ったダルシム。ひとり瞑想にふける……。



ダルシム「わたしはこれまで、慈悲の心とはかけ離れた「力」に頼っていた……。人を傷つけた行いは……やはり許されるものではない……。」



村人「ダルシム様。あなたのおかげで、薬を買うことができました。重い病のものも、これで助かります……ありがとうございます!」



サリー「あなた……!」  
ダルシム「サリーよ……わたしのやりかたは間違っていたのだからか?」  
サリー「みんなは心から喜んでおりますわ。私は、あなたを誇りに思います」  
ダルシム「……そうか……そうだな」



# ザンギエフ



ザンギエフ「ワッハッハ、見たッ！ これを我が祖国ロシアの底力！」



ザンギエフ「……ん?」  
偉い人「すべて見ておったよ、ザンギエフ君!」  
ザンギエフ「おお!? あ、あなたはっ!!」  
偉い人「君と同じ、祖国を愛するものどうしとして頼みがあるのだ。その強さを、世界に示して欲しい。ロシアこそ、真の強さを持つ国だ。我が理想……『ベレストロイカ』の成功のためにも、せひ!!」

☆

かくしてザンギエフは、偉大な指導者の願いを受け、山にこもる。与えられたトレーニングハウスでよりたくましい体を作るために。

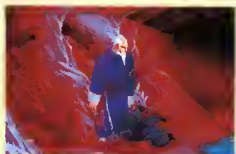


偉い人「ザンギエフ君……我が国の予備では、これが精一杯なのだ。君の働きが加われば、全国民が幸せになれる日も近い。ウオッカだけは最高級のものを用意してある……がんばってくれたまえ。最愛の同志よ!」

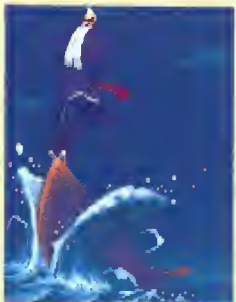
# 元



ゴウキ「……どうした? とどめをささんのか? めしほどの漢(おとこ)、命を奪うになにをためらう?」



元はゴウキのもとを去った。孤独な暗殺者は、何を想う……?



元「今、あやつの命断つはたやすい。が、それでは我が余命、最大の楽しみも失ってしまう」

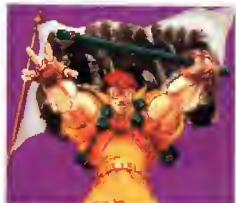


元「グ……ハッ! フフ……病に死すなど華士の名折れ。戦で果ててこそ『華』よ……!!」

# ロレント



ロレント「理想の国とは何か……その答えを示す時がやってきたようだな!」



ロレント「いかなる外敵にもひるまない究極の国防……。それには国民全員が軍人であることが必須だ!! 人よ軍人たれ! 軍人よ国家たれ!!」



Trrrr……Trrrr……  
市長「私だ」  
部下「市長! 街で大変なさわぎが起っています!」  
市長「どうした?」  
部下「ロレントと名乗る男が、自分こそが真の指導者、次期国家元首だと……。装甲車で、市内を走り回っています!!」  
市長「な、何だと!?」



ロレント「皆の者! よく聞け! 吾輩こそ、この甘ったれた国を一から鍛えなおせる統率者だ! 集え! 戦え! この国を、真の世界一にするぞッ!!」

## ローズ



ローズ「ベガ!! あなたもこごまてよ!!」  
ベガ「グァアアアッ!!」



ローズ「……あの時……。確かにベガを倒し、サイコパワーを封じたはず……。なのに……。このぬくい切れない不安は、何なのかしら……。?」



不吉な予感をふりはらうため、ローズはベガの「未来」をさぐる。そこには終末を意味するカードが現れるはずだ……。



ローズ「そ……そんなバカな! ありえない……このカードは……!!」

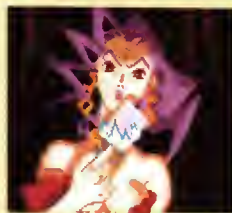
## さくら



さくら「あの……待って! あたし、もっと強くなりたい。いろんな技をおぼえたい……だから、おねがい! あたしに技を教えて! 『師匠』になってください!!」  
リュウ「……俺は修行中の身。人にもものを教えるガラじゃないよ。さみはもっと強くなれる。自分の力だけで……」



リュウ「俺はもう行くよ……」  
さくら「じゃっ……じゃあせて記念に!」



ローズ「きゃっ!!」  
絶たれたはずの運命。逃びたはずの悪夢。ローズは今、恐怖とともに己の無力さを痛感していた……。  
ローズ「まだ……終わってはいないわ……!」



さくら「(……あのひと……きっと本気じゃなかったナ……。あたしに、何を言いたかったのかな。……おもしろそうだから始めたけどストリートファイトって、何だろう? 闘うって……何だろう? もう一度、あの人に会わなきゃ……会って、確かめなきゃ!)」



友達「おっはよー、さくら! ……? だあれ? その人……」  
さくら「あたしの……『心の師匠』……かな?」  
友達「へっ!? ……ちよっと……何よ、それ!」



さくら「はやくしないと、遅れちゃう!!」  
友達「待ってよお、さくらあ!」  
さくら「(よーし……今日から、特訓だっ!!)」

§ 3



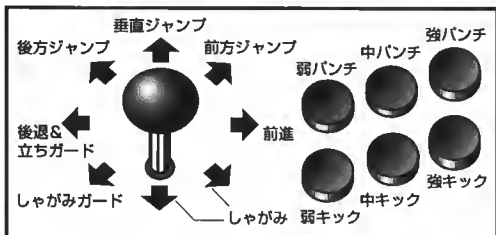
*System*

# 操作方法

ここでは、ゲームをプレイするときに、まず知っておかなければならない操作方法について説明する。インストラクション・カード(説明書)には記載されていない情報もあるので、お見逃しのないように。

このゲームの操作形態は「ストII」シリーズでおなじみの、8方向レバー×1+ボタン×6。それぞれの役割については右図を参考にする。

なお、これ以降で説明する操作方はすべて相手キャラが右側にいるときのもの。相手が左側にいるときは、レバー操作の左右が反対(◀は▶、▶は◀)になるので注意してほしい。ボタン操作はどちらの状況でも同じだ。



## レバーの持ちかた

レバー操作には、◀▶↖↗↑↓といった複雑なものがあるため、これらを的確に行なえるようなレバーの持ちかたを習得しなければならない。どの方

法がベストかは人それぞれだが、多用されているのは下の写真の方法だ。

ただし、持ちかたがカンペキでも、コマンド入力後や技の動作中などにレ

バーから手を離すクセがつくと、入力をミスしたり、技がツブされたときのフォローが遅れたりしてしまう。そうならないように注意すべし。



▲レバーの棒を中指と薬指(人差し指と中指でも可)ではさみ、球を下からつかむ(にぎる)方法。▶◀↖↗↑↓が入力しやすい

▼レバーの球を3本の指でつまむ方法。▶◀↖↗↑↓が入力しやすい。本書の攻略スタッフは、大半がこの持ちかた



▲レバーの球に手をのせる方法。▶◀↖↗↑↓が入力しやすい。某3Dボリゴン格闘ゲームにハマっている人向きか?

## ボタンの押しかた

8つのボタンをどの指で押すかにも個人差はあるが、人差し指と中指と薬指でパンチ3つ、親指と小指でキック3つを押すのが無難と言える。

連打が必要なときは、人差し指と中指で交互に押す「ピアノ連打」や、ボタンにそえた指(手全体)を左右に振る「こすり」を使うといい。ただし、こすりで力を入れるとコントローラを傷つけてしまうので要注意。

ボタン3つを同時に押すときは、人差し指~薬指を横一列に並べて押すのがベスト。ボタンを押すタイミングが

重視される「目押し」をするときは、写真のようにボタンを押すと、誤差発生時のフォローができるぞ。



▲2本の指を縦に並べ、下へスライドさせると、一瞬で2回押したことになるのだ

# ■このゲームで可能な動作とその操作方法

## 前後移動

### 地上で $\blacktriangle$ or $\blacklozenge$ を入力

●なら前方、◆なら後方に歩く。レバーを別の方向に入れば(中立にもどすことも含む)、その場で中断可能。



## しゃがみ

### 地上で $\blacktriangle$ or $\blacklozenge$ or $\blacksquare$ を入力

しゃがみ。立ちパンチなどの一部の地上攻撃が回避可能。そのときに●に入れていると、しゃがみガードになる。



## ジャンプ

### 地上で $\blacktriangle$ or $\blacklozenge$ or $\blacksquare$ を入力

●なら前方、◆なら真上、●なら後方に跳ぶ。ジャンプ軌道は、空中で特殊な技を使わないかぎり変更できない。



## 三角跳び

### 空中&画面端で $\blacktriangle$ or $\blacklozenge$ を入力

画面端を足場にして前方ジャンプ。通常よりも高く、速くへ跳ぶことが可能。春麗とガイのみ使用できる。



## 基本技

### いずれかのボタンを押す

通常攻撃。押すボタンや仕掛けるときの状況(立ち、しゃがみ、ジャンプ、レバー入力の有無)で異なる技が出る。



## 特殊技

### (コマンドは技ごとに異なる)

そのキャラ特有の動作。さまざまな種類があるが、今回は攻撃のポーズだけ行なうフェイント技も追加された。



## 通常投げ

### 相手の近くで $\blacktriangle$ or $\blacklozenge$ +中or強 $\textcircled{B}$

相手をつかんで、打撃を与えたり(つかみ技)、投げ飛ばす。ガード不能。一部のキャラは $\textcircled{B}$ のかわりに $\textcircled{K}$ でもOK。



## 空中投げ

### 互いが空中&近くで $\blacktriangle$ 以外+中or強 $\textcircled{B}$

通常投げの空中版といったところ。ガード不能で、ケン、春麗、ガイ、ナッシュ、ベガだけが使用できる。



## 投げ受け身

### つかまれた瞬間に $\blacktriangle$ or $\blacklozenge$ +中or強ボタン

投げ技のダメージを半減できる。つかみ技や空中投げに対しても行なえるが、必殺技の外投げ(必殺投げ)には不可。



## 必殺技

### (コマンドは技ごとに異なる)

レバーとボタンの複雑な操作(コマンド入力)で使用できる特殊攻撃。動作開始時だけ全身無敵になる技もある。



## スーパーコンボ

### (コマンドは技ごとに異なる)

必殺技の強化版。スーパーコンボゲージが蓄積されていないと使用できない。レベル(1~3)の使いわけが可能。



## オリジナルコンボ

### $\textcircled{B}$ 1つ+ $\textcircled{K}$ 2つ(または $\textcircled{B}$ 2つ+ $\textcircled{K}$ 1つ)同時押し

通常以上のペースで技を連発できるが、スーパーコンボゲージをタメないと使用できない。ジャンプ中でも発動可能。



## 立ちガード

### 地上で $\blacktriangle$ を入力

立った状態で攻撃を防ぐ。足元を狙った攻撃(足払い)は防げない。おもにジャンプ攻撃を防ぐのに使う。



## しゃがみガード

### 地上で $\blacklozenge$ を入力

しゃがんだ状態で攻撃を防ぐ。基本的にジャンプ攻撃は防げないので、地上戦での使用がメインとなる。



## 空中ガード

### 空中で $\blacktriangle$ or $\blacklozenge$ or $\blacksquare$ を入力

空中で相手の攻撃を防ぐ。ジャンプ攻撃後は着地まで使用不可。大半の空中攻撃を防ぐが、地上攻撃はまず防げない。



## ZEROカウンター

### 地上ガード使用時に $\blacktriangle$ + $\blacklozenge$ + $\textcircled{B}$ or $\textcircled{K}$

ガード時の硬直を強制解除して反撃。 $\textcircled{B}$ と $\textcircled{K}$ で、仕掛ける技が異なる。スーパーコンボゲージが1レベル以上必要。



## ダウン回避技

### 転倒前に $\blacktriangle$ + $\blacklozenge$ + $\textcircled{B}$

地面に倒れるべきところを前転して回避。強弱があり、移動距離は強ほど長くなる(弱はその場で起き上がる)。



## 挑発

### スタート・ボタンを押す

挑発ポーズをキメる。1ラウンド中1回使用可能(オリジナルコンボ発動中やダンは何度でも可)。一部攻撃能力あり。



# オートマチック・モード

初心者向けに用意された「オートマチック」を選ぶと、オートガードとイージースーパーコンボが使用可能になる。それぞれの性能を説明しよう。

## ■オートガード

オートガードはその名の通り、ガード操作をしなくても、自動的に攻撃を防いでくれる機能だ。ガードボースをとれる状態で（中立、前後移動時など。技の動作中はダメ）、受ける攻撃が防御可能なものなら、確実にガードを実行してくれるぞ。



▲しゃがんでいるときにジャンプ攻撃を仕掛けられても、オートガードなら……

前作とのちがいは、体力ゲージが緑になるのでマニュアルと区別しやすくなったこと、エンディングがマニュアル時と同じになったこと（前作ではスタッフロールが見られなかった）、使用回数が無制限になったこと、そして基本技を防いだときに体力が少し減



▲強引ながらもガードしてくれる。勝手に立ち上がってしまう現象はなくなった

られてしまうことだ。さらに、必殺技をガードしたときのケズリ量がマニュアル時の2倍になる（この現象は、ちゃんとガード操作をして攻撃を防いだときにも起こる）。なお、残り体力がゼロのときは、基本技でのケズリが行なわれないため、それでKOされてしまうことはない。



▲スーパーコンボを防いでも、オートマチックだと大ダメージ

## ■イージースーパーコンボ

スーパーコンボゲージが満タンになったときに（オートマチックだとレベル1がゲージの上限）、弱中と弱中、中中と中中、強中と強中のいずれかを同時に押すと、複雑なレバー入力が不要な「イージースーパーコンボ」を使用できる。発動する技は押したボタンの弱中強に対応しているぞ。

ただし、イージースーパーコンボは通常のスーパーコンボよりも無敵時間



▲オートマチックはゲージの蓄積が異様に遅い。昇龍拳（空振り）×10でもこの程度

が短く、さらに空中ガードも可能になっている。そのため、相手が攻めてくるのを待ち、イージースーパーコンボで反撃する戦法がとりづらくなった。簡単に出せるかわりに、実用性が下げ

### 通常のスーパーコンボだと



◀ちゃんど、レバーでコマンド入力したときのスーパーコンボなり……



◀無敵時間で相手の攻撃を回避しつつ、一方的に反撃することができる

られているというワケだ。

それと、オートマチックを使っているが、基本技をスーパーコンボでキャンセルすることができなくなる。連続技を狙うときは忘れずに。

### イージースーパーコンボだと



◀ボタンの縦押しによるスーパーコンボだと、発動時に画面が暗転しない



◀さらに、無敵時間が一瞬しかなく、相手の攻撃を回避できないのだ

# 移動

各キャラクターの体格や流派などに合わせ、その移動能力には個人差が設けられている。移動スピードやジャンプの軌道だけでなく、ジャンプを行なうまでの所要時間（タイムラグ）なども個別に設定されているのだ。

## ■ジャンプの所要時間

レバーを▲に入れてから、そのキャラがジャンプするまでには、一瞬ながらスキが発生してしまう。そのため、ジャンプ直後に攻撃するときは、▲を入れたあと一瞬待ってからボタンを押す必要がある。このタイムラグは、通常のキャラが60分の2秒なのに、パーティールとソドムは60分の4秒、ザンギエフは60分の5秒と、重量級キャラ

にかぎり遅い。その結果、投げ技や豪鬼の瞬殺殺をからめた連係（タイミングよく起き上がりにも重ねられるなど）を、ジャンプで回避することができないのだ（・P.183）。

ちなみに、着地時の硬直は、ジャンプ中に必殺技や特殊技を使ったとき以外ならゼロ。足払いを重ねられても、ちゃんとガードできるぞ。



▲互いが同時に▲を入力した直後の光景。重量級キャラの跳び上がる遅さがわかる

## ■移動能力の個人差

各キャラの移動能力を表にまとめた。表内の数字は60分の1秒あたりの移動距離（ドット数）で、この数字

が大きいキャラほど速く移動できる。ジャンプの移動速度は、最初は「初速」の欄の数値が適用されるが、60分

の1秒経過することにより「減速」のふんたけ低下していく。滞空時間はジャンプするときの予備動作を含めたものだ。

移動能力の個人差(単位:ドット/秒。滞空時間は秒/60秒)

使用キャラ	前進		後退		前方ジャンプ				垂直ジャンプ				後方ジャンプ			
	速度	速度	横初速	横減速	上初速	上減速	滞空時間	上初速	上減速	滞空時間	横初速	横減速	上初速	上減速	滞空時間	
リュウ	3.0	2.0	3.5	0.3	7.0	0.3	46	7.1	0.3	47	4.0	0.3	7.3	0.3	48	
ケン	3.0	2.0	3.5	0.3	7.0	0.3	48	7.1	0.3	47	4.0	0.3	7.3	0.3	48	
春麗	4.0	3.0	4.1	0.3	8.0	0.4	44	8.0	0.4	44	4.3	0.3	8.0	0.4	44	
サガット	2.5	3.0	2.8	0.3	7.0	0.3	42	7.3	0.3	44	2.8	0.3	7.5	0.3	45	
アドン	3.0	2.0	4.0	0.0	7.5	0.4	42	7.5	0.4	42	3.0	0.0	7.5	0.4	42	
パーティー	2.1	2.3	3.0	0.0	8.5	0.4	38	7.3	0.3	42	3.0	0.0	6.5	0.4	38	
ガイ	3.5	2.5	5.0	0.3	8.1	0.3	49	8.3	0.3	50	5.1	0.3	8.1	0.3	49	
ソドム	3.0	2.0	4.0	0.3	7.0	0.4	41	7.0	0.4	41	3.0	0.3	7.0	0.4	41	
ナッシュ	3.4	2.5	3.5	0.3	6.9	0.3	45	6.9	0.3	46	4.0	0.3	7.0	0.3	48	
ローズ	3.0	2.0	4.0	0.0	8.0	0.4	44	8.0	0.4	44	3.0	0.0	8.0	0.4	44	
ベガ	4.0	3.0	4.5	0.3	8.0	0.5	40	9.2	0.5	41	5.0	0.3	9.4	0.5	42	
豪鬼	3.0	2.0	3.5	0.3	7.0	0.3	46	7.1	0.3	47	4.0	0.3	7.3	0.3	48	
ダン	3.0	2.0	3.5	0.3	7.0	0.3	48	7.1	0.3	47	4.0	0.3	7.3	0.3	48	
ダルシム	2.0	1.4	2.3	0.3	8.0	0.2	68	6.0	0.2	66	2.4	0.3	8.1	0.2	67	
ザンギエフ	2.3	1.1	2.9	0.3	7.0	0.4	42	7.3	0.4	43	2.8	0.3	7.5	0.4	45	
元	哀流	3.0	2.5	3.1	0.0	7.5	0.3	45	7.5	0.3	45	2.5	0.0	7.5	0.3	45
	忌流	3.5	3.0	3.8	0.0	8.5	0.4	44	8.5	0.4	44	4.0	0.0	8.5	0.4	44
ロレント	3.5	2.5	3.5	0.3	7.0	0.3	46	7.1	0.3	47	4.0	0.3	7.3	0.3	48	
さくら	3.0	2.5	3.5	0.3	8.8	0.3	46	7.1	0.3	47	4.0	0.3	7.3	0.3	48	

# 投げ技

ガードを固めた相手にダメージを与えたり、瞬時に反撃することが可能となっている投げ技だが、その種類や性能は技によってまちまちだ。ここでは、投げ技の性質を紹介しながら、その使い道や対処法を考えていこう。

## ■投げ技の種類

### 通常投げ

全キャラ使用可能。互いが地上で近くにいるとき、**or** **+** **中or強** で使用できる。春麗、サガット、ローズ、ベガ、ダン、ダルシム以外は**中or強**での投げ技もある。タイミングはシビアだが、こちらの起き上がり攻撃を重ねられたときもコレで反撃可能だ。



▲大半の技はボタンを押すときのレバー方向で投げられる方向が指定できる

### 空中投げ

ケン、春麗、ガイ、ナッシュにくわえて、ベガも使用可能になった。コマンドは、レバーを**▲**以外の方向に入れながら**中or強**。通常投げとはレバー方向が異なるぞ。レバーを空中ガードの方向に入れながらジャンプ強パンチを仕掛けると、偶発することが多い。



▲ジャンプ直後なく、高度が低いときは使用できない(写真より下は×)

### 必殺投げ

必殺技による投げ。マーダラーチェーンのように手を伸ばして相手をつかむ(=予備動作がある)タイプと、武神イズナ落としのように相手に突進してつかむタイプがある。前者だと空中の相手はつかめないが、後者は一部をのぞいて空中の相手も投げられる。



▲相手をつかめないと、前者は失敗ポーズ、後者は打撃技にバケてしまう

## ■つかみ技の特徴

サガットとさくらの**中or強**通常投げ(中or強)ボタンによる通常投げ)、ケン、パーティー、ガイ、ナッシュ、ザンギエフの**中or強**通常投げ、ザンギエフの**or** **+** **中or強**は、相手をつかんで複数回攻撃する「つかみ技」で、攻撃中にレバ

ーを回しながらボタンを連打すると、攻撃回数(ダメージ量)を増やせるという特徴を持つ。逆に、相手側も同じ操作で、受けるダメージを減らすことができるぞ。なお、ローズの通常投げは例外で、相手の抵抗だけが可能だ。

通常

攻撃側が連続入力

防御側が連続入力

▲レバーとボタンの連続入力の有無で、ダメージにこれだけの差が

## ■投げ受け身

投げ技(通常投げ、空中投げ)を食らっても、投げ受け身を行えば、ダメージが半分になるうえにダウンしなくてすむ。ただし、その条件はあまりにシビアで、狙って行なうのはキツイ。あくまで、投げ合戦に負けたときの救済措置と思ったほうがいだろう。

ほかに、こちらから跳び込んだあとでレバーを**▲**に入れながら**中or強**ボタンを押す(しゃがみ**中or強**攻撃を出す)ようにすれば、食らい投げをされても投げ受け身でフォローできるぞ。ここで弱攻撃を使いたいときは、弱と中ボタンを同時に押せばOKだ。



▲スキの大きい技を空振りしたら、とりあえず**or** **+** **中or強**ボタン連打

▲投げ受け身は、気絶中や技の硬直中に食らった投げ技に対しても可能だ

投げ受け身の使用条件 = 相手につかまれてから 5/60秒以内に **or** **+** **中or強** ボタンを押す



## ■投げ技の間合い

相手を投げられる間合いには、使用キャラや技ごとに差がある。それを記した各表の見かたを説明していこう。

### ●通常投げの間合い

前作では20ドット均一だったが、今回は個人差があり、さらに全体的にドット数が増えている。しかし、そうなのは「間合い」の計測方法が変更されたからで、間合いの個人差は使用キャラの体格差を補正しているだけにすぎない。実質的には、前作から増えても減ってもいいなし、キャラごとの個人差もないのだ。

### ●対地・対空・空中投げの間合い

## 対地・対空・空中投げの間合い

使用キャラ	技名(技の種類)	前方	上下範囲	対象位置
ケン	空中投げ	84	↑ 16 ~ ↓ 16	空
春麗	空中投げ	64	↑ 16 ~ ↓ 16	空
ガイ	空中投げ	64	↑ 32 ~ ↓ 32	空
	武神イズナ落とし	44	↓ 12 ~ ↓ 60	空・立
ナッシュ	空中投げ	64	↑ 24 ~ ↓ 8	空
ローズ	①ZEROカウンター	128	↑ 97 ~ ↓ 1	空・地
	ソウルスルー	80	↑ 32 ~ ↓ 32	空
	オーラソウルスルー	64	↑ 48 ~ ↓ 48	空
ベガ	空中投げ	64	↑ 16 ~ ↓ 16	空
豪鬼	百鬼豪碎	44	↓ 60 ~ ↓ 108	空・立
	百鬼豪壁	44	↓ 24 ~ ↓ 72	空・立
ダルシム	ヨガストライク	64	↑ 48 ~ ↓ 48	空
ザンギエフ	エアリアルロシアンスラム	86	↑ 90 ~ ↑ 48	空
元・愚流	蛇咬吠	64	↑ 52 ~ 0	空

前方の判定方法は通常投げと同じ。上下については互いの足元の位置関係で判定している。参考までに、相手が地上・空中のどちらにいれば投げられるかも併記しているが、武神イズナ落とし、百鬼豪碎、百鬼豪壁は相手がしゃがんでいたり、画面端に密着しているかぎり投げられない。

### ●必殺投げ(VS地上)の間合い

判定方法は通常投げと同じ。ブルリベンジャー、フツメツバスター、テンチュウサツ、瞬獄殺、フライングパワーボムは移動距離をはぶいている。こちらはしゃがんだ相手も投げられるぞ。

## 通常投げの間合い

使用キャラ	間合い	使用キャラ	間合い
リュウ	40	ローズ	40
ケン	40	ベガ	46
春麗	34	豪鬼	40
サガット	46	ダン	40
アドン	40	ダルシム	40
パーティー	46	ザンギエフ	57
ガイ	34	元	35
ソドム	40	ロレント	40
ナッシュ	40	さくら	34

## 必殺投げ(VS地上専用)の間合い

使用キャラ	技名	間合い	
パーティー	マードラーチェーン	弱	104
		中	101
		強	97
	バンディットチェーン	弱	104
		中	101
フルリベンジャー		80	
ソドム	フツメツバスター	弱	92
		中	84
		強	80
テンチュウサツ		128	
豪鬼	瞬獄殺	32	
ザンギエフ	①ZEROカウンター	弱	96
		中	104
	スクリューバインドライバー	中	101
	アトミックスブレイクス	強	97
	フライングパワーボム		64
ファイナルアトミックバスター		97	

## ■投げ技が無効化される状況

相手の攻撃を食らったり、ガードを行ってから行動可能になったばかりのキャラは、80分の4秒間だけ投げ技を食らわない。そのため、以下のような方法で投げ技を回避できるぞ。

①通常投げで反撃……手軽だが、投げ間合いがせまいので、空振ったスキに

反撃されることもある。相手に投げ受け身をとられて効果半減のケースも。

②弱攻撃で反撃……リーチが長いほどいい。①よりは確実か？

③ジャンプで逃げる……意外と有効。

ただし、パーティー、ソドム、ザンギエフはジャンプ動作が遅く、逃げられ

ないことがある(起き上がりに瞬獄殺を重ねられたときなど)。

④無敵必殺技で反撃……昇龍拳やスーパーコンボ、オリジナルコンボなどの全身無敵でも投げ技が回避できる。



②は弱攻撃を出すタイミングが遅いと、出さわを投げられてしまうぞ

ダメージ、ガード、起き上がり後の  
相手を投げられない時間 = 4/60秒

# 必殺技

必殺技を使うには、**◆◆◆+P**などと表記される特殊なコマンド入力が必要となる。そうした必殺技コマンドの仕組みについて説明しよう。なお、以下の情報はスーパーコンボのコマンドにも共通しているぞ。

## ■コマンドの入力受付時間

必殺技コマンドは、下図にあるとおり、最初の操作をしてからt秒以内につぎの操作を行ない、そこからt秒以内につぎの操作を……という条件を満たしたときに、入力が認められる。tの値は、毎回60分の10~17秒からランダムで選ばれているというのが、カブ

コン製対戦格闘ゲームの特徴だ。

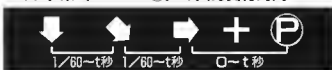
タメ系コマンドの場合、レバーを規定方向に1秒以上入れつづけるとタメが成立する。そして、タメ方向の反対側へ60分の10~17秒以内にレバーを入れて、ボタンを押せばコマンドは完成するが、レバー入力からボタンを押す

までの受付時間は、押すボタンの強弱によって異なる(強のほうが短い)。

ボタンを連打する連打系コマンドも強弱で受付時間がちがう。押すべき回数は5回均一だが、こちらも強の受付時間が一番短い。なお、連打中は、レバーをどの方向に入れていてもOKだ。

元(喪流)の逆溜のボタン入力は、弱は6回、中は7回、強は8回まで受け付けているが、その入力受付時間が特殊。最初は60分の2.4秒だが(強弱問わず)、2回目以降の受付時間は「受付開始からボタンを押すまでの時間差-60分の1秒」になる。たとえば、受付開始から60分の16秒後にボタンを押したときは、つぎの受付時間が60分の15秒になるのだ。したがって、受付時間ギリギリまで入力を待ち、「タン、タンタンタタ」とボタンを押さないで、技が途中で終わってしまう。

コマンド系(◆◆◆+P)の入力受付時間



タメ系コマンドのボタン入力受付時間

ボタン	受付時間
弱	14/60秒
中	12/60秒
強	10/60秒

連打系コマンドのボタン入力タイミング

ボタン	受付時間	回数
弱	15/60秒	5
中	12/60秒	5
強	9/60秒	5

左図の変数tの値と決定確率

t	確率
10/60秒	16/32
11/60秒	4/32
12/60秒	4/32
13/60秒	3/32
14/60秒	2/32
15/60秒	1/32
16/60秒	1/32
17/60秒	1/32

## タメ系コマンドのレバー入力時間=1.0秒

## ■ボタン離しのメリットとデメリット

必殺技コマンド(連打系はのぞく)におけるボタン入力は、ボタンを押したときだけでなく、離したときにも認められる。これは、スーパーコンボ、タウン回避技、ZEROカウンター、一部の特殊技(◆◆◆or◆◆◆+ボタ

ンや同時押し系のみ)のコマンド入力時に共通した事項だ。逆に、オリジナルコンボ、基本技、先に述べた以外の特殊技、通常投げ、空中投げ、挑発、瞬獄殺などには、この「ボタン離し」が対応していないぞ。

ボタン離しのメリットは、ボタンを押すのが早くても、その直後にボタンを離せばコマンドが成立する場合があること。デメリットは、必殺技キャンセルを行なうときに、予期せぬ必殺技が暴発してしまうことが。

## ■コマンドの優先順位

各必殺技コマンドには優先順位というものが設けられており、複数のコマンド入力がカチ合ったときは、優先順位が上位に設定された技が発動するようになっている。入力ステップ数が多く、操作が長めのコマンドほど、優先

順位が上になっているぞ。

なお、入力ステップ数と同じ必殺技コマンドの場合は、◆◆◆よりも◆◆◆が優先されることを覚えておこう。ただし、それぞれのコマンドを兼ねた◆◆◆を入力した場合、すばやくコ

マンド入力すれば◆◆◆が優先的に発動してくれるが、平均レベルの入力スピードでは◆◆◆の技が出てしまう。◆◆◆の技を出すときは、ちゃんとレバーを◆に固定してからボタンを押すように心がけたい。

# スーパーコンボゲージ

画面下スミに表示されている「スーパーコンボゲージ」をタメると、スーパーコンボやZEROカウンターといった特殊な技が使用可能になる。勝負のカギをにぎる重要な要素だ。

## ■スーパーコンボゲージが増える条件

スーパーコンボゲージは、何かしらの技を使ったり、相手の攻撃を食らうことで増えていく。その増加法則をまとめたのが右表だ（カッコ内は複数ヒットにおける1ヒットごとの数値）。

技を使ったときの増加量は、「基本値」と「ボーナス値」に分類することができる。具体的には、攻撃能力のない技を使ったり、攻撃が空振りしたときは基本値ぶんゲージが増え、攻撃がヒットしたりガードされれば、さらにボーナス値が加算される仕組みだ。基本技、通常投げ、必殺投げの増加量は全キャラで統一されているが（一部例外あり）、必殺技はそれぞれ異なる基本値・ボーナス値が設定されている。

## スーパーコンボゲージの長さ=144ドット

なお、スーパーコンボ、オリジナルコンボ、ZEROカウンター、挑発を使ってもゲージは増えないが、タンだけはジャンプ時以外の挑発ならゲージを増やすことができるぞ。

一方、相手の攻撃を食らったときの増加量は、1ヒットごとに3ドットとなっている。したがって、弱攻撃だけを食らったときは、攻撃側よりゲージが増えてしまうのだ。前作とちがい、相手の攻撃をガードしたときは、それがケスリだったとしても、ゲージが増えないので注意してほしい。

## 技ごとのゲージ増加量

※必殺技はケンの場合

使用攻撃	マニュアル	オートマッチク	
弱攻撃	空	0	0
	防	+1	+3
	当	+2	+3
中攻撃	空	1	3
	防	+2(+1)	+3(+3)
	当	+5(+2)	+3(+3)
強攻撃	空	2	3
	防	+3(+1)	+3(+3)
	当	+7(+3)	+3(+3)
通常投げ	3	3	
空中投げ	4	3	
波動拳	空	4	3
	防	+4	+3
	当	+5	+3
竜巻旋風脚	空	6	3
	防	+1(+1)	+3(+3)
	当	+2(+2)	+3(+3)
昇龍拳	空	9	6
	防	+0(+0)	+0(+0)
	当	+1(+1)	+3(+3)

ゲージ増加量 = 基本値 + ボーナス値

攻撃を食らったときのゲージ増加量 = 1ヒットにつき +3

## ■スーパーコンボゲージの使い道

スーパーコンボゲージがレベル1以上（マニュアル時は48ドット、オートマッチク時は144ドット）タマれば、それを消費することで、以下の技がスーパーコンボ



基本技をキャンセルしての連続技やカウンターの一環として使うといい

用可能になる。ゲージを何レベルぶん消費するかは、技によって異なる。

どの技にゲージを使うのがベストなのは、状況や技の性能によって大きくオリジナルコンボ



使いどころや技の組み合わせによっては、スーパーコンボ以上の効果が

く変化するため、ハッキリとは断言できない。とりあえず、目的もなくゲージを満タンのまま放置しておくようなもったいないことだけは避けたい。

## ZEROカウンター



攻め込まれたときにいい、試合の流れを変える手段として役立てよう

# スーパーコンボ

スーパーコンボは、画面下に表示されるスーパーコンボゲージがタマっていないと使用できないが、開始時の全身無敵や複数連続ヒットなど、一発逆転の可能性を秘めている。うまく使いこなそう。

## ■レベルの使いわけ

スーパーコンボゲージの蓄積が2レベル以上の場合、スーパーコンボのコマンド入力時に押すボタンの個数でその技のレベルが指定できる。基本的に、レベルが高くなるほど、全体的性能がアップしていくぞ。



▲オーソウルスルーは、レベル1だと飛び道具の発射のみだが、レベル2・3では連続攻撃！飛び道具となる。左がレベル1、右がレベル2だ

## ■スーパーコンボの特性① 相手の動作を強制停止させる

スーパーコンボを発動させると、互いのキャラの動きが強制的に止まり、画面が暗転する。そして、暗転が解

た直後、スーパーコンボを使ったキャラの動作だけが一瞬早く再開されるのだ（相手がのけぞっているときは別）。

そのため、画面が暗転してからガード操作を行っても、スーパーコンボを防げないことが多い。



▲コマンド入力が終わると、スーパーコンボの出ぎわポーズが表示される。相手のポーズに注目が、直前までの入力は維持される

▲直後に画面が暗転。相手側は暗転中にコマンド入力できないが、直前までの入力は維持される

▲暗転が解けると、スーパーコンボの動作が再開される。この状態まではどんな技でも全身無敵だ

▲その60分の1秒後に相手の動作が再開される。ガードだけでなくジャンプでの回避も困難になる

## ■スーパーコンボの特性② 空中連続ヒットが可能

スーパーコンボは、ダメージを受けて空中に吹き飛んだキャラにも攻撃がヒットするようになっているため、空中での連続技が成立する。

この空中ヒット特性は、一部の基本技や必殺技にもある。具体的には、リュウの斜めジャンプ中包、春麗の斜めジャンプ強⊗とジャンプ中包、元（忌流）のジャンプ強⊗、豪鬼の包Z EROカウンター、天昇脚、タイガーブロー、ライジングジャガー、武神旋風脚、豪昇龍拳、竜巻斬空脚、逆瀧、咲桜拳、真・豪鬼の灼熱波動拳。

### 必殺技の場合



▲空中の相手を基本技で迎撃し、それをウルスルーでキャンセルしても撃が空振りしてしまふ

▲吹き飛んでいる相手はつかじこがでます、攻撃が空振りしてしまふ

### スーパーコンボの場合



▲左右真と同じ状況で、スーパーコンボのオーラウルスルーを使うと

▲こちらは吹き飛んだ相手にも攻撃できるため、空中連続技が成立する

# キャンセル

対戦格闘ゲームでは、なにかしらの動作を強制的に中断させて、別の動作を行なうことを「キャンセル」と呼んでいる。このゲームにも、何種類ものキャンセルが存在するので、それらの性質をまとめて紹介しよう。

## ■連打キャンセル

特定の弱攻撃は、攻撃後の動作（フォロースルー）中に弱P or 弱K ボタンを押すと、そのボタンに対応した弱攻撃へとキャンセルできる。これが連打キャンセルだ。

連打キャンセルの利点は、手軽に連続技をキメられること。さくらなら、しゃがみ弱Kの連発だけで3ヒットするのだ（一部の相手には4ヒットまで可能）。ここでしゃがみ弱Kは相手に届かなくなるが、リーチの長い立ち弱Kで連打キャンセルすれば1ヒット追

加できる。さらに、その立ち弱Kを強・咲桜拳で必殺技キャンセルすれば、10ヒットの連続技が成立するぞ。

連打キャンセルを行なう利点はもう1つある。前述の強・咲桜拳はガード後の反撃を受けやすいが、連打キャンセルからの連続技として使えば、弱攻撃を連発している間にヒットするかガードされるかを予測できるのだ（弱攻撃のヒットを確認したときのみ咲桜拳でキャンセルすればいい）。この戦法はケン、ナッシュなどでも可能だ。



▲連打キャンセル可能な弱攻撃を同時に仕掛けたところ。互いのポーズに注目すべし

▲フォロースルーがはじまったところで、左側のキャラだけが弱ボタンを押すと……

▲つぎの弱攻撃に移行。立ち→しゃがみの切り替えや、空振り時のキャンセルも可能だ

## 連打キャンセルの可・不可

使用キャラ	立ち		しゃがみ	
	弱P	弱K	弱P	弱K
リュウ	○	×	○	○
ケン	○	×	○	○
春麗	○	×	×	×
サガット	×	×	×	×
アドン	×	×	×	×
パーティー	×	×	×	×
ガイ	○	×	×	×
ソドム	×	×	×	×
ナッシュ	○	×	○	×
ローズ	×	×	○	×
ベガ	×	×	×	×
裏鬼	○	×	○	○
ダン	×	×	○	×
ダルシム	×	×	×	×
ザンギエフ	×	×	○	×
元	喪流	○	×	○
	忌流	○	×	×
ロレント	×	×	×	×
さくら	○	×	○	○

## ■ZEROコンボ

前作には、基本技を弱・中・強という流れでキャンセルする「ZEROコンボ（チェーンコンボ）」が導入されていたが、今回はガイと元しか実行できなくなった。さらに、ボタン入力の受付時間もシビアで、前作ではフォロースルー中ならいつでもよかったが、

今回はフォロースルーがはじまる直前しか受け付けていないのだ。

- ガイの場合……立ち弱P→立ち中P→立ち強P→立ち強K、立ち中P→立ち強Pの流れにがざり可能。
- 元（喪流）の場合……前作では不可能だった、同系統（中P・中Kや強K

・強P）へのキャンセルも可能。ただし、しゃがみ強Kにはつなげられないという制限がある。



▲攻撃が当たった瞬間。このヒットマークが消えた瞬間にボタンを押すと……

▲フォロースルーがキャンセルされる。ボタンは連打したほうがラクだぞ

▲押したボタンの技が発動。連打キャンセルとちがい、空振り時は実行不可なので注意



▲ガイの武神獄鎖拳では強Pと強Kが専用の技になる（写真は強P）



▲ZEROコンボの途中で必殺技キャンセルを行なうことも可能だ

## ■必殺技キャンセル

一部の基本技には「動作開始からt秒まで必殺技やスーパーコンボ（オリジナルコンボは不可）でキャンセルで

きる時間帯」が設けられている。これが攻撃のヒット中にも存在する基本技は「必殺技キャンセル可能」と称され、

連打キャンセルのように、攻撃を連発するための有効な手段となる（基本技をヒットさせた直後に必殺技へつなぐことができるから）。どの基本技がキャンセル可能かは、カラーページの技データを参考にしたい。

なお、基本技の攻撃判定が出現する前に必殺技キャンセルすることを「出ぎわキャンセル」と呼ぶ。これにより必殺技コマンド入力時にボタンを早く押しつけても、基本技ではなく必殺技が発動してくれるわけだ。



▲どちらも基本技の攻撃判定が出現した瞬間のポーズ。ここで左側が必殺技を使えば



▲フォロースルー（右側のポーズ）をキャンセルして必殺技を出すことができる

## ■スーパーコンボ・キャンセル

リュウ、豪鬼、ローズ、ダン、さくらのしゃがみ強⑨（後半部分）、ケンの立ち中⑧（2段目）、春麗のしゃがみ強⑨、ストII服・春麗の立ち強⑧、サガットのしゃがみ中⑧、ガイの立ち中⑧、ナッシュの立ち強⑧、元（衰流、忌流とも）の立ち弱⑧、さくらのしゃがみ中⑨（後半部分）は、スーパーコンボでのみキャンセルできるぞ。



▲リュウなどのしゃがみ強⑨は、腕が伸びきると必殺技キャンセル不可になるが……



▲スーパーコンボならキャンセル可能。前作ではなく、「スバII X」にあった要素だ

## ■強制キャンセル

スーパーコンボ・キャンセルのなかでも特殊なのが豪鬼の瞬獄殺で、コマンドさえ完成していれば、本来なら必殺技キャンセル不可の基本技や、特殊技である⑨+中⑨などまでキャンセルできてしまうのだ。コマンド形態の関係上、コマンド入力時に基本技が暴発しやすいことへの救済措置だろう。



▲豪鬼の特殊技である⑨+中⑨は、必殺技でもスーパーコンボでもキャンセル不可能

▲このところが、ここでLV3専用スーパーコンボの綱獄殺のコマンドを入力すれば……

▲このとおり。空振り時でもフォロースルー中でもキャンセルが実行できるぞ

## ■オリジナルコンボ・キャンセル

オリジナルコンボの発動中は、ほとんどの技（しゃがみガード不能技など以外）のフォロースルーが、あらゆる技でキャンセルできる。なお、基本技→オリジナルコンボというキャンセルは実行できないので注意しよう。



▲強攻撃・弱攻撃や必殺技も必殺技といったキャンセルが可能になるのはオリジナルコンボ発動中だけ。詳細はP・277〜298にて掲載

## ■キャンセルしやすい入力手順

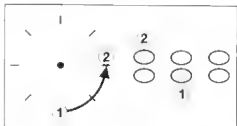
必殺技 (or スーパーコンボ) キャンセルを行なうときは、それぞれの技のコマンド形態を踏まえた入力手順を

覚えたいほうがいい。ここでは、いくつかの具体例を挙げて、それに適した入力手順を操作図とともに解説しよう。

なお、図のレバー操作手順(線)の上にある数字(①など)は、ボタンを押すタイミングを意味している。

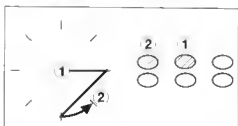
### A. シャガみ中キック 弱・波動拳 (弱+中+弱P)

基本技を出した直後に必殺技コマンドを入力する初歩的なもの。必殺技コマンドの最初の入力方向(この場合は弱)は入ればなしからでもOKという点を利用している。



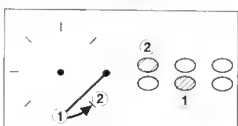
### B. 立ち中パンチ 弱・昇龍拳 (弱+中+弱P)

すばい操作を要するが、これくらいは実践できるようにしたい。最初のレバー方向が中立なのは、Aの要領で弱+中Pを入力すると、通常投げや特殊技が暴発しやすいため。



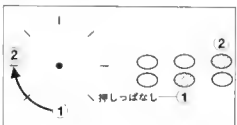
### C. シャガみ中キック 弱・昇龍拳 (弱+中+弱P)

必殺技コマンドの入力途中で基本技の操作(ボタン押し)を行なう先行入力型。必殺技コマンドは途中で関係ないレバーorボタン操作を行なっても無効にならないことを利用している。



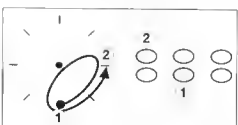
### D. シャガみ中キック 強・崩山斗 (弱+中+強P)

レバー操作が左右対称なこと以外はAに似ているが、ボタン離し(・P, 184)で中・武神旋風脚(弱+中+K)が暴発しないように、中Kボタンを押すつづけるのがポイントだ。



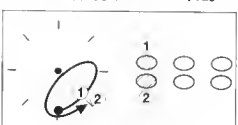
### E. シャガみ中キック→真空波動拳 (弱+中+弱+中+弱P)

弱+中+Kでは必殺技が出ないことを利用している。跳び込みからつなぐときは、ジャンプ攻撃を当てたときに弱+中Pと入れ、着地したら弱+中Kのあと弱+Pと入力すればいい。



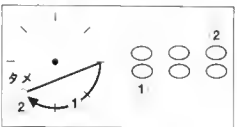
### F. シャガみ弱パンチ→神龍拳 (弱+中+弱+中+K)

弱+中+ボタンでほかの必殺技が出してしまうキャラ用。Eよりもすばい操作が要求されるが、さまざまなキャンセルに応用できる。□のボタン押しっぱなしと併用すればカンペキだ。



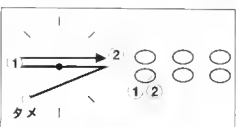
### G. シャガみ弱キック→強・ソニックブーム (弱+中+弱+中+強P)

本来なら、弱+中Kのあと弱+強Pと入力すべきだが、こうしたほうが弱+中+弱+中Pが一回だけ早く完了するのだ(とくに後者)。ソニックブームを単体で撃つときにも利用しよう。



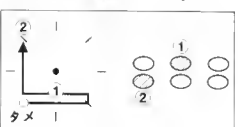
### H. 立ち弱キック→千裂脚 (弱+中+弱+中+弱+中+弱P)

弱+中+弱+中+弱+中+弱Pでの暴発がないことを利用。弱+中+弱+中+弱+中+弱Pでも十分間に合う。シャガみ弱キックをキャンセルするなら、弱+中+弱+中+弱+中+弱Pと入力しよう。



### I. シャガみ中パンチ→サマーソルト ジャスティス(弱+中+弱+中+弱+中+弱P)

最後が弱なのは(弱でも可)、弱を入力しようとして弱に入ると、クロスファイアブリッツ(弱+中+弱+中+弱+中+弱P)が暴発するから。なお、弱+中+弱+中+弱+中+弱Pで入力が認められるぞ。



# ZEROカウンター

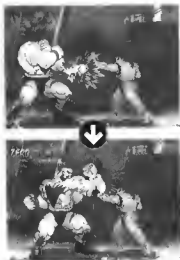
ガード硬直を解除して反撃するZEROカウンターは、スーパーコンボゲージを消費するものの、手軽に試合の流れを変えられる強力な技だ。

## ■コマンドの受付時間

ZEROカウンターを使うには、ガード時のヒットストップ（互いのキャラが一瞬だけ硬直する現象）の終了直後までに、使用コマンド（ $\blacktriangle$   $\blacklozenge$   $\blacksquare$   $\blackcircle$ ）を入力すればいい。

ガード開始からコマンド完成までの時間が短いほど反撃の成功率が上がる

ので、すばい操作を身につけたい。  
なお、ヒットストップの長さは受ける技によって異なり、弱攻撃は60分の10秒、中攻撃は60分の12秒、強攻撃や大半の必殺技は60分の14秒。つまり、弱攻撃に対してはZEROカウンターが出しにくくなっているわけだ。

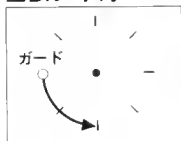


◀ガード時のマークが消えるまでに、コマンドを入力しよう  
◀硬直を解除（ガードキャンセル）して、反撃を開始するぞ

ZEROカウンターのコマンド受付時間 = ヒットストップ + 4 / 60秒

## ■どのようにコマンド入力するのがベストか？

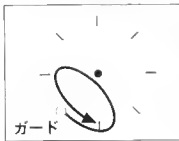
ZEROカウンターは $\blacktriangle$   $\blacklozenge$   $\blacksquare$  というコマンドの形態上、立ちガード（ $\blacktriangle$ ）から行なうのはラクだが、しゃがみガード（ $\blacklozenge$ ）からは圧倒的にキツイ。立ちガード時



◀ガードしたことを確認してからコマンド入力しても間に合うぞ

撃がくる直前に、 $\blacktriangle$   $\blacklozenge$   $\blacksquare$  と先行入力してしゃがみガードした直後にボタンを押す方法も可能だが、 $\blacktriangle$   $\blacklozenge$   $\blacksquare$  の段階で相手の攻撃を食らう可能性が高い。

しゃがみガード時



◀攻撃を受けるタイミングに合わせてコマンド入力をはじめよう

ふだんは左下の図にある「ガード後に入力開始」をしたほうがいいだろう。あとは慣れの問題だ。



▲起き上がりにも置かれた攻撃に対しては本文中の先行入力法を使ってもいい

## ■特別な形態を持つZEROカウンター

「ZERO2」では、どのキャラでも、コマンド入力時に押すボタン（ $\blacklozenge$  or  $\blackcircle$ ）。強弱は関係ない）でZEROカウンターを使い分けられるようになった。

通常、パンチ版は手による攻撃（アッパーや正義）、キック版は足による攻撃（足払いやスライディング）を仕掛けるが、一部のキャラにはこのどちらにも属さない技がある（右参照）。

### ガード不能タイプ

ローズの $\blacklozenge$ とザンギエフの $\blacklozenge$ は投げ技。アドンの $\blacklozenge$ とベガの $\blacklozenge$ は打撃技だがガード不可。

### 移動タイプ

前作にはないタイプ。移動するだけで、攻撃能力がない。ベガの $\blacklozenge$ とロレントの $\blacklozenge$ がそれ。



◀あらゆるガードが不可能なベガの $\blacklozenge$  ZEROカウンター！

◀いきなり踏み込んでくるので、容赦になりやすい



## ■ZEROカウンター能力差

ZEROカウンターは、キャラクターごとに異なるので一覧表にまとめてみた。各項目の意味を説明しよう。

●出ぎわ（単位は80分の1秒）……攻

撃判定が出現するまでの所要時間。

●無敵（単位は80分の1秒）……全身

無敵がどれだけ持続するか。

●ダメージ……読んでのとおり。

●リーチ……前方への攻撃範囲。◎ほど長く、○→△→×の順で短くなる。

●対空……ジャンプ攻撃の迎撃に有効か。記号の意味は「リーチ」と同じ。

使用キャラ	出ぎわ	無敵	ダメージ	リーチ	対空
リュウ	P 24	25	18, 14, 4	×	◎
	K 25	26	15	△	×
ケン	P 24	25	19, 17, 4	×	◎
	K 26	29	22	○	△
春麗	P 23	23	16	△	○
	K 23	23	14	△	△
サガット	P 17	17	22, 20, 2	△	◎
	K 23	23	13	○	○
アドン	P 21	21	6×4	△	◎
	K 30	30	13	○	○
パーティー	P 24	24	13	×	△
	K 22	22	14	×	△
ガイ	P 21	22	12	△	○
	K 20	21	14	○	△
ソドム	P 29	29	15	◎	○
	K 29	29	14	△	×
ナッシュ	P 26	26	14	○	△
	K 27	27	11	○	×

使用キャラ	出ぎわ	無敵	ダメージ	リーチ	対空	
ローズ	P 12	16	—	◎	◎	
	K 20	20	13	○	△	
ベガ	P 17	17	14	○	◎	
	K 40	37	—	—	—	
豪鬼	P 24	25	12+6+5, 4	×	○	
	K 29	30	15	△	×	
ダン	P 23	24	11	×	△	
	K 26	27	13	△	×	
ダルシム	P 24	25	15, 13	×	○	
	K 28	29	14	○	×	
ザンギエフ	P 17	17	19	×	△	
	K 26	26	15	△	○	
元	喪流	P 20	20	16	△	○
		K 23	23	16	×	△
	忌流	P 23	23	19	○	△
		K 26	26	15	◎	○
ロレント	P 25	25	9+5+5	◎	△	
	K 34	26	—	—	—	
さくら	P 27	29	17, 15, 5	×	○	
	K 31	32	14	○	×	

## ■ZEROカウンターを使い道

ZEROカウンターはスーパーコンボゲージを消費するため、むやみな連発は禁物だ。ということで、その使いどころをピックアップしてみた。



◀ 相手が攻めてきそうなときは、とりあえずこの+ボタンを入力する



◀ 相手が攻撃しないときは、かわりにしゃがみ弱攻撃でケンセイでできる

### 強制ガードからの脱出

基本中の基本。強制ガード時ならコマンド入力中に攻撃を食らいにくいことを利用。おにも、スーパーコンボでのケズリを回避するときに使う。

### ジャンプ攻撃の迎撃

これも基本。出ぎわが遅いZEROカウンターだと、反撃が間に合わないこともあるが、めくりジャンプ攻撃も迎撃できるので非常に有効だ。

### 起き上がり時の反撃

こちらの起き上がりに攻撃を重ねられたら、前ページの先行入力法でコマンドを入れて反撃。むやみにリバーサル無敵必殺技を狙うより安全だ。

### 画面端からの脱出

自分が画面端に追いつめられたときにZEROカウンターで反撃し、相手がダウンしたスキに画面中央に逃げて、逆に相手を追いつめる。

### 関係を封じる

相手が得意な関係に集中反撃することで、「この関係を使うとダメージを受ける」と思いこませる。中間距離からの飛び道具に対して使うのも手だ。

### トドメの一撃

相手の体力が少ないときは、ZEROカウンターを的確にキメて一発逆転の可能性をなくそう。逆に、狙われたときの対処法はP. 242にて。

# ダウン回避技

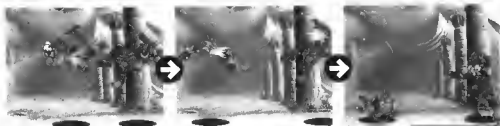
前作の発売当初、ダウン回避技は有効な奇襲として猛威をふるったが、その対処法が確立するにつれ、ただのハイリスクな技となってしまった。さて、今回は……？

## ■ダウン回避技の使用条件

ダウン回避技のコマンドは、ダウンする攻撃を食らってから地面に落下するまで受けつけている（空中ガード後も着地まで）。ただし、吹き飛ばしだけでダウンしない攻撃からダウン回避するときは、攻撃を食らった直後にコマンドを入れないとダメ（右写真参照）。

なお、今回のダウン回避技は、移動距離がボタンの強弱で指定できるようになった（強ほど長い）。さらに、ソドムとダルシムには、専用のダウン回避技が用意されているぞ。

ダウン回避技のコマンド受付時間 = 吹き飛んでから着地まで（通常時）



▲吹き飛びダメージからダウン回避するときは、攻撃を受けた直後にコマンド入力する  
▲コマンド入力した左側のボタンの色が変化。この段階でコマンド入力の受付時間は終了  
▲そして、地面に降りると同時に転がってダウン回避。うまく奇襲をかけよう

## ■転ぶ=ダウン回避可能とはかぎらない

ダウン回避技を行なう場合、どんなタイミングでコマンド入力すればいいのかは、上の欄で述べたとおりだが、それと同時にダウン回避技が使用できる状況も知っておきたい。

そこで、ダウン回避できそうなのに

不可能という状況と、ダウン回避できなさそうに見えてじつは可能という状況を紹介しておこう。これらの条件を覚えておけば、相手をダウンさせたとき、ムダに相手のダウン回避技をケイカシなくてすむぞ。



▲ダウン回避中に転ばされたときも、再度ダウン回避を使うことができない

## ダウンするがダウン回避不可

前作では、ダウンしたときなら、かならずダウン回避技が使用できた。しかし、今回はしゃがみ弱などの基本技や必殺技（ともにオリジナルコンボ発動中含む）でダウンさせられたときにしか使用できない。つまり、通常投げ、空中投げ、必殺投げ、ZEROカウンター、スーパーコンボによるダウンではダメというわけだ。当然ながら、気絶中の吹き飛び時にダウン回避することはできないぞ。



▲スーパーコンボを食らったときは、その大半がダウンするが  
▲今回は、すべてダウン回避できなくなっているのだ

## ダウンしないがダウン回避可能

基本技を空中で、春麗とガイの●+強Kや元（忍流）のしゃがみ弱Kを地上or空中で、さくらの春風脚を地上で食らうと、吹き飛ばしだけでダウンしないが、ここでもダウン回避ができる。さらに、空中ガード後もダウン回避技が使用可能だ。逆に、ダウンしないZEROカウンター（春麗の昇版など）を空中で食らったときや、投げ受け身をとったときの吹き飛び中はダウン回避不可。



▲空中ガードしたときも、着地前にコマンドを入力すれば……  
▲ダウン回避できる。前作と同様に、奇襲として重宝するぞ

## ■ダウン回避技の強弱

今回からダウン回避技に弱中強が用意されているが、それらをどのように使い分けたいのかを説明しよう。

参考までに、ダウン回避技の移動能力を下表にまとめたが、重質級キャラだけ遅いのが悲しいところ。移動時間の単位は60分の1秒。移動速度は60分の1秒あたりの距離、移動距離はドット数で表記している。移動後の硬直時間は、弱だけ長めになっているが、中と強は移動中に無防備状態があるため、全体のスキは弱のほうが小さいのだ。



▲ダウン回避中は投げ技（瞬殺技も含む）を無効化し、相手キャラを抜けられる

### ダウン回避技の移動能力

使用キャラ	移動時間			移動速度			移動距離		
	弱	中	強	弱	中	強	弱	中	強
バーディー、ザンギエフ	0	23	35	0	3.0	3.0	0	69	105
ソドム	0	23	35	0	4.5	4.5	0	103	157
その他	0	23	35	0	6.0	6.0	0	138	210

### 弱の使い道

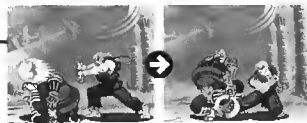
起き上がりに対する攻めを事前に回避したいときはコレ。中間～遠距離ならめったに反撃されないが、攻めにも転じられない。



▲必殺投げを持つキャラに転ばされたときは……  
▲弱ですぐに起き上がり、2択攻撃から逃げよう

### 中の使い道

起き上がりへの攻撃を回避しつつ、攻めにつなげたいときに使う。飛び道具のラッシュを空中ガードしてからくるときにも有効だ。



▲しゃがみ強◎（ヒット）  
▲たとえ、相手が反撃してきてもガードが間に合うぞ

### 強の使い道

基本は中と同じ。さらにハイリスクだが、中間～近距離から仕掛ければ相手の背後に回り込めるので、奇襲をかけやすい。



▲画面端で相手の踏み込みを空中ガード後  
▲強で逃げ切る。相手を画面端に追い込むことも可能

### 移動後の硬直時間

種類	硬直時間
弱	8/60秒
中	6/60秒
強	6/60秒

## ■ダウン回避技を使われたときの対処法

相手を転ばせたら、ダウン回避されたときにそなえ、相手が地面に落下するまで様子を見ること。前進して間合いをつめてもいいだろう。

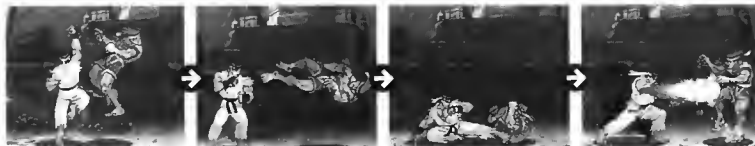
相手が地面に倒れて砂煙をあげたときは、通常どおりに起き上がりを攻め

ればいい。ギリギリだがジャンプ攻撃を重ねることも可能だ（めくり攻撃はキツイ）。

逆に、相手が倒れずに転がって（ダウン回避して）きたときは、足払いなどで反撃するようにしよう。



▲前進する攻撃でダウン回避技をキャンセルしつつ近づくといい手も



▲相手を転ばせたところ。ここでむやみにジャンプしてはいけない  
▲転ばせた技がダウン回避可能なものならば、地上で待機  
▲相手が前転してきたら、すぐに足払いを仕掛けて反撃しよう  
▲さらに、必殺技などにつないで大ダメージを与えることもできる

# ガード

どんな対戦においても、ひたすら攻めつづけることは不可能に近い。したがって、相手の攻撃から「守る」ことも重要なファクターとなる。ガード動作の性質は徹底的に理解しておきたい。

## ■どちらか一方のガードでしか防げない地上攻撃

地上攻撃のなかには、立ちorしゃがみガードのどちらか一方でしか防げないものがある。前作では、ほとんどのしゃがみ攻撃が立ちガード不可だったが、今回はパンチ系のみ立ちガード可能になった（いくつかの例外あり）。なお、立ち攻撃は元（急流）の立ち強パンチ以外は立ちガード可能だ。



立ち攻撃は、たとえ足元を揃ったものでも立ちガード可能となっている



ZEROカウンターによる足払いには、見た目とちがって立ちガード可能

### 立ちガードのみ可能

地上戦では、しゃがみガード主体で闘うのが定石なので「しゃがみガード不能技」が奇襲になりやすい。パーティーの立ち強、元（急流）の立ち中、リュウ、アドン、ガイ、豪鬼の、春麗の、ナッシュの、さくらの、ダルシムの、弱押しはなし、ガイの首狩りなどがこれに該当。



予備動作が長めなので、見てから立ちガードに切り替えることは十分可能だ

### しゃがみガードのみ可能

基本技では、しゃがみキック攻撃の大半が立ちガード不可だが、パンチ攻撃では、アドンとロレントのしゃがみ中、ダルシムのしゃがみパンチ攻撃、元（急流）の立ち強くらいだ。

一方、必殺技とスーパーコンボでそのタイプは極端に少なく、ガイの影すくい、ロレントのテイクノープリズナー、さくらの春一番くらい。



春麗のしゃがみ強は、攻撃判定が出た瞬間のみ立ちガード不可なのか特徴

## ■空中ガードできる攻撃・できない攻撃

どの攻撃が空中ガードできるかは、技の種類ごとに法則があるので、それらをまとめて解説しよう。

- 基本技……地上攻撃はすべて不可。逆に、ジャンプ攻撃はすべて可能。
- 特殊技……リュウの、春麗の



ナッシュのサマーソルトシェルは、ジャンプしながら相手を攻撃する技だが……

のような、空中に浮いて攻撃する技なら空中ガード可能。

●必殺技……技の種類や強弱による。空中に浮いているかどうかは判断材料にならないので、カラーページの技データを念入りに読んでおこう。



▲さくらの時間帯だけは空中ガード不可になっているのだ

- スーパーコンボ……ソニックブレイク、天魔豪斬空、狂牙以外は空中ガード不可。ただし、イーゼースーパーコンボなら、すべて空中ガード可能に。
- 飛び道具（必殺技、スーパーコンボともに）……飛び道具を空中ガードする場合、たとえガード操作を行っても、弾が発射されるまでは防御ポーズをとれない。そのため、弾が発射された瞬間だけは空中ガード不可になっている（地上ガードは可能）。
- ZEROカウンター……打撃タイプのものはすべて空中ガード不可。
- オリジナルコンボ……通常時に空中ガード可能な技なら防げる。

## ■強制ガード

ガード時の硬直が解ける前につきの攻撃を受けると、自動的にガードをつづける「強制ガード」という現象が起こる。ただし、この間も立ちとしゃがみの使いわけは必要で、しゃがみ強制ガード中にレバーを後方(●)に入れないと(●や中立は可)、立ちガード不可の攻撃を食らってしまうのだ。



▲立ち弱パンチをしゃがみガードして硬直したところ



▲この直後に、立ちガード不可の攻撃がきたときは……



▲レバーを●に入れないかぎり、ガード状態が持続される

## ■地上でガードを固めた相手にダメージを与える方法

### 投げ技を使う

ガード不能なので効果的に見えるが、通常投げは投げ間合いがせまく、近づく前に反撃されることがほとんど。前方ジャンプ攻撃を当てるか、ギリギリで空振させたあとに投げるのが無難だが、相手プレイヤーがやたらと怒るという欠点もある。



▲相手が起き上がった瞬間に、一瞬だけしゃがみ……

▲攻撃すると思わせずに投げてしまう戦法も有効だ

### しゃがみガード不能技を使う

一部のキャラしか使用できないが、通常投げを狙うよりは安全。足払いや跳び込みから狙ったり、出ぎわをツブされないように間合いを離して使うのが効果的だ。ロース、ダンなどはジャンプ直後に攻撃を出せばしゃがみガードをくずせるぞ。

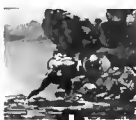


▲ジャンプ攻撃で足払いの連係を使うと思わせて

▲足払いのかわりにしゃがみガード不能技で奇襲

### ケズリまくる

必殺技やスーパーコンボなら、ガードされても相手の体力をケズることができる。それで相手に「このままガードを固めてはダメだ」と思わせて、攻めに転じてきたところを反撃する手もある。ただし、ZEROカウンターには要注意。

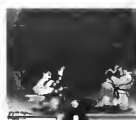


▲ケズリの基本は飛び道具。基本技をキヤンセルして撃とう

▲距離を調整すればZEROカウンターも食らわれない

### 相手の反撃を誘う

どんなにガードが固い相手でも、こちらがある程度近づけば、投げ技防止のために攻撃を出してくる。その攻撃にカウンターを合わせて、ダメージを与えよう。移動しながら攻撃する技をガードさせたときも、同じような戦法が可能だ。

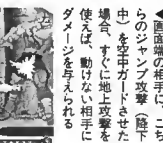


▲突進技で勝つときは、少しめり込ませるのがコツ

▲突進技のあと、すぐに無敵必殺技を仕掛けて反撃

## ■空中でガードを固めた相手にダメージを与える方法

空中ガードしながら跳び込んでくる相手には、地上攻撃(空中ガード不可のもの)で迎撃するか、空中投げて反撃するといい。遠距離戦が得意なキャラは、垂直ジャンプ攻撃で押し返して仕切りなおしをしてもいいだろう。



▲画面端の相手に、こちらのジャンプ攻撃(落下中)を空中ガードさせた場合は、すぐに地上攻撃を使えば、動けない相手にダメージを与えられる

# めくり

相手を跳び越えながら（反対側に移動しながら）の攻撃が当たった場合、それは「めくり」と称され、ガードするには、レバー操作を左右逆にしないといけない（●が●になる）。実戦で欠かせないテクニックだ。

## ■めくることのメリット

めくりジャンプ攻撃を行なうメリットは3つ。1つ目は、ガード操作を混乱させられること。相手の後頭部をか

ずめるように跳び込めば、めくりが否かがわかりづらくなるぞ。2つ目は、攻撃後に相手と密着できること。連続



▲相手の頭上を跳び越えるあたりで、下の表にあるジャンプ攻撃を仕掛けてみよう

▲これが「めくり」。相手はレバー操作を左右逆にしないと、ガードできない

▲相手にかかる反動はこちらの進行方向と同じなので、最終的には密着してしまうのだ

技を狙うときに役立てよう。そして3つ目は、対空技を仕掛けられても、その後方に降りるので回避しやすいこと。無敵必殺技を持つ相手（リュウやナッシュなど）の起き上がり攻めるときは忘れずに。

逆に、めくりジャンプ攻撃のデメリットは、相手の頭上付近で使わないと空振りやすいこと。必然的に打点が高くなるため、すぐさま地上攻撃につなげないと、通常投げなどによる反撃を食らってしまう場合が多いのだ。

## ■めくり時のコマンド入力方法

相手の反対側に移動すると、必殺技コマンドなどのレバー操作が左右対称になるが、その切り替わるタイミングは「地上にいるキャラが反対側を振り向きはじめた瞬間」となっている。

具体的には「相手の頭上をとおるすぐしてから一瞬あと」といったところ

（ガード操作も同様）。相手を跳び越えてから、着地と同時に必殺技を使う場合はとくに注意しよう。

なお、コマンド完成時に相手が反対側にいた場合、自動的に相手方向を振り向いて攻撃する「セルフディレクション」という現象が発生するぞ。



▲写真のような位置関係にたつてから、やっとコマンドの入力方向が切り替わるのだ

## ■めくりが可能なジャンプ攻撃

めくりが可能なジャンプ攻撃は下表のとおりだ。「成功率」の記号は、めくり攻撃を当てやすいかで、◎は全きめくりやすいジャンプ攻撃

キャラに、●は春麗やさくら以外なら、△はザンギエフやパーティーぐらいにしがたらないことを意味している。

「ニセ確率」は、ガード方向は通常どおりなのに、相手の反対側に着地する可能性。●ほど高く、×は低い。

使用キャラ	ジャンプ攻撃	成功	ニセ
リュウ	中K	△	×
ケン	中K	◎	△
春麗	中K	△	△
サガット	弱K	◎	△
	中K	○	×
アドン	中K	◎	×
パーティー	強K	△	○
	●+強P	◎	×
ガイ	弱P	△	○
	中K	◎	△

使用キャラ	ジャンプ攻撃	成功	ニセ
ガイ	強K	△	×
	●+中P	◎	○
ソドム	弱K	○	△
ナッシュ	中K	◎	×
ローズ	中K	◎	△
ベガ	弱K	◎	○
豪鬼	中K	△	×
	●+中K	△	△
ダン	中K	○	△
ダルシム	●+弱K	△	△

使用キャラ	ジャンプ攻撃	成功	ニセ
ダルシム	●+各種K	◎	○
	●+強P	◎	△
ザンギエフ	●+弱or中K	△	○
元（忍流）	中K	◎	×
	中P	△	△
ロレント	中K	◎	△
	●+中K	△	○
さくら	中K	○	×

# 起き上がり

このゲームでは、相手の攻撃で転倒させられることが多い。転倒中は全身無敵だが、その間は相手が自由に行動できるため、確実に先手をとられてしまう。そこから主導権を奪回するために、以下の情報を知っておこう。

## 起き上がるスピードの個人差

足払いや必殺技などでダウン（地面に落下）してから起き上がるまでの時間には個人差がある。したがって、相

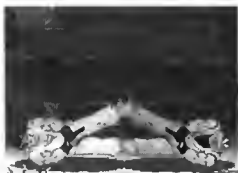
起き上がり速度の差(単位:1/60秒)

使用キャラ	誤差	使用キャラ	誤差
リュウ	0	ローズ	0
ケン	0	ベガ	-10
春麗	0	豪鬼	0
サガット	0	ダン	-6
アドン	-4	ダルシム	-4
バーディー	-14	ザンギエフ	0
ガイ	0	元	-6
ソドム	-10	ロレント	-4
ナッシュ	-4	さくら	0

手の起き上がりに攻撃を重ねたり、後述のリバーサル必殺技を出すときは、その誤差を把握しておかなければならない。ちなみに、これは前作にもあった要素だ（誤差も同じ）。

そこで、リュウ（＝地面に落下して

から60分の50秒後に起き上がる）を基準に、起き上がりスピードの時間差を表にまとめてみた。マイナスの数字が大きいキャラほど、早く起き上がることができるぞ。最速キャラがバーディーなのは、いまだにナゾだ……。



▲リュウとダンがしゃがみ強キックを相打ちにして2人同時に転倒したところ



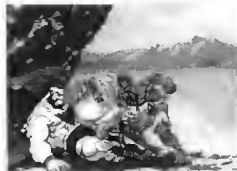
▲この場合、ダンだけが一時(60分の6秒ぶん)早く行動可能となるのだ

## 起き上がり時にすべきこと

こちらの起き上がりに攻め込まれたとき、どのような対処法が効果的なのかをピックアップしてみた。

### ①通常投げで反撃

通常投げはコマンド入力 completed の瞬間に相手を投げるため、こちらの操作がカンベキで、かつ相手が投げ間合いにいる（投げられる）状態なら確実に反撃できる。レバーを◀に入れながら中 or 強ボタンを連打するのが比較的 안전한方法だ。必殺投げでの反撃は、



▲こちらが起き上がった瞬間に攻撃が当たるように仕掛け（重ね）られても……

投げ間合いが広いかわりに予備動作があるので確率は低い（スクリュウバイルドライバーなどをのぞく）。

### ②無敵必殺技で反撃

昇龍拳や天昇脚、スーパーコンボ、オリジナルコンボなどの無敵必殺技を起き上がった瞬間に仕掛けることができれば（通称・リバーサル）、たとえ攻撃を重ねられても、出さむの全身無敵を利用して反撃できる。①よりも攻撃範囲は広いが、操作が複雑で難易度



▲リバーサルで通常投げや無敵必殺技を出せれば、一方的に反撃することができる

は高い。リバーサルを行なうコツは、起き上がる直前にレバー入力をして、ボタンを連打すること。連打する方法については、ボタンを弱・中・強と一瞬ずつズラして押す方法がP.178で説明した方法がオススメ。

### ③ガードを固める

①～②より堅実といえる。相手が投げ技やしゃがみガード不能技を仕掛けてきそうときは、①～②や④の方法に発展させるといいだろう。

### ④ZEROカウンターで反撃

リバーサルの要領で◀◀+弱ボタンと入力すれば、相手が攻撃してきたときはしゃがみガード後にZEROカウンター、そうでないときは暴発したしゃがみ弱攻撃で反撃してくれる。同様に、◀◀+強ボタンと入力して◀◀+強ボタンの必殺技を仕掛けてもいい。一番のオススメだ。

# 気絶

断続的に攻撃を食らっていると、そのキャラが突然ダウンし、起き上がるなり気絶（通称・ビヨリ）することがある。この間は完全な無防備状態で、相手の連続技の絶好のマトになってしまうのだ。

## ■気絶する条件と気絶耐久値の変化

攻撃を食らうと、技ごとに設定された「ビヨリ値」が、そのキャラに加算され、同時に持続時間（60分の210秒）のカウントがはじまる。

この時間が経過する前につぎの攻撃を食らうと、その技のビヨリ値がさきほどのビヨリ値に加算され、さらに持続時間がふたたび60分の210秒にもどされる。逆に時間が経過したときは、それまでのビヨリ値がすべてゼロにク**気絶耐久値の個人差**

使用キャラ	耐久値	使用キャラ	耐久値
リュウ他13人	40	ザンギエフ	50
ソドム	46	豪鬼	34
バーディー	48	真・豪鬼	32

**ピヨリ値蓄積の受付時間=210/60秒(3.5秒)**

**気絶後の気絶耐久値の変化 = 1回気絶するごとに耐久値+5 (ラウンドごとに初期化)**

リアされてしまう。この行程をくり返して、蓄積したビヨリ値が気絶耐久値以上になれば、そのキャラが気絶するわけだ。

前作だと、気絶耐久値には個人差がなく、どのキャラも「40」とされていたが、今回は重量級キャラの耐久値が高くなり、豪鬼と対CPU戦で乱入し

てくる真・豪鬼は低くなった。1回気絶すると、耐久値の上限が5ずつ増えるシステムは前作と同じだ（そのラウンドが終わると初期値にもどる）。

気絶時に無防備となる時間は、0.5秒、1.0秒、2.0秒、3.0秒のなかからランダムで選ばれる。もっとも確率が高いのは1.0秒のようだ。

## ■気絶マークのちがい

気絶したキャラの頭上に表示されるマークのカタチはヒヨコ、星、魚（エンゼルフィッシュ?）の3種類だが、マークごとに気絶時間が設定されているわけではない（あくまでランダム）。余談だが、今回は気絶したキャラがうめき声をあげるようになったぞ。



▲ヒヨコ。ビヨリという言葉はコレに由来している

▼星。出現確率はヒヨコと同じだ（約2分の1）

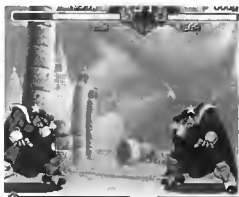


▲魚。256分の1の確率で出現する隠しマークだ

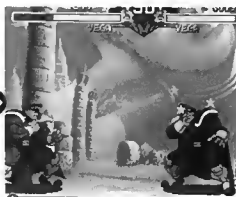
## ■気絶時にとるべき行動

気絶時間は、レバーやボタンを1回入力することに60分の1秒ずつ短縮することができる。なお、レバー入力は◀▶◆のいずれかしか認められないので、レバーを左右or上下に振りながらボタンを連打するのがベストだ。

このとき、相手が通常投げを使ってくるならば、レバーを▲or▶以外に入れながら中or強ボタンを連打して、投げ受け身の準備をすること。



▲攻撃の相打ちで同時に気絶。ここで左側だけが連続入力を行えば……



▲右側よりもあきらかに早く復帰できる。気絶時は積極的に回復をはかろう



# ヒットストップ

攻撃の質感を表現するため、対戦格闘ゲームには、攻撃が当たった瞬間に互いのキャラの動きを一瞬だけ硬直させるシステムが導入されている。これを専門用語で「ヒットストップ」と呼ぶ。

ヒットストップの時間は、受けた攻撃の種類によって異なる。そこで、攻撃がヒットしたときのヒットストップと硬直時間（ヒットストップ終了から行動可能になるまでのタイムラグ）のちがいを右の表にまとめてみた。なお、ヒット時の硬直時間はガード時よりも80分の1秒ぶん長くなるぞ。

ヒットストップが発生すると、キャンセルを行なうときの入力受付時間（キャンセルさせる技の動作開始からコマンド入力を終わらせなければいけ

ない時間）が長くなる。そのため、ヒットストップの長い攻撃を当てたときは、そのぶんだけキャンセルがラクになるのだ。ちなみに、ZEROカウンターの入力受付時間も「ヒットストップの長さ+80分の4秒」と、ガードした技の種類で変化する。

一方、ヒットストップの影響を受けないものは、制限時間のカウント、必殺技コマンドにおける各ステップの入力受付時間、飛び道具タイプの攻撃の動作など。

## ヒットストップと硬直時間

攻撃	結果	ヒットストップ	硬直時間
弱攻撃	防	10	13
	当	10	14
中攻撃	防	12	17
	当	12	18
強攻撃	防	14	23
	当	14	24
ジャンプ基本技	防	10	13
	当	10	14
飛び道具	防	18	23
	当	10	24



▲落下地点に飛び道具があるとき、相手に攻撃を当てることができれば……



▲ヒットストップで互いの動作が停止している間に、飛び道具は後方へ移動するため



▲通常なら飛び道具を食らうはずが、何事もなく着地できる。重要なテクニックだ

# ヒットバック

攻撃を当てると、ヒットバック（反動）が発生し、相手が後方にスベっていく。それによって、攻撃が相手に届きにくくなってしまふ。このヒットバックの大きさも、当てた攻撃の種類によって異なるぞ。

ヒットバックの大きさは、弱攻撃がもっとも小さく、中攻撃・強攻撃の順に増えていく。ジャンプ基本技のヒットバックは、その強弱と関係なく地上の弱攻撃と同じだ。一方、必殺技のヒ

ットバックは、大半が強攻撃と同じになっているが、技（とくにスーパーコンボ）によっては相手がまったく移動しなかったり、逆に相手を手前に引き寄せしてしまうものもある。

相手が画面端にいる場合は、相手ではなく自分にヒットバックがかかる（移動距離は変わらず）。ただし、飛び道具タイプの攻撃や打点の高いジャンプ攻撃（＝着地直前だとダメ）を当てたときは間合いが離れない。

なお、ヒット時でもガード時でもヒットバックは同じだ。さらに、攻撃を連続して当てたときは、ヒットバックが蓄積されていき、攻撃が途絶えたところでいきなり間合いが離れるようになっている（左写真参照）。



▲ソウルリユニジョン分  
身↓強・ソウルスライアル  
でこれだけの反動が発生する

# ダメージ計算

攻撃がヒットしたときに与えるダメージ量は、かならずしも一定ではなく、その状況に応じてさまざまな増減が行なわれる。以下の法則を理解すれば、より効率のいいダメージの与えかたを考えられるはずだ。

## ■攻撃ヒット時のダメージ

横幅144ドット（1ドット=1ポイント）の体力ゲージは、ヒットした技の攻撃値ぶん減るようになっているが、右の計算式のとおり、状況によってはダメージ量が微妙に変化する。

### ①食らったキャラの防御力

たとえ同じ攻撃を食らっても、防御力が低いキャラはダメージが増え、逆に高めればダメージは減少する。防御力の個人差については右表を参考に。

### ②食らった側の残り体力

残り体力が3分の1（48ドット）以下になったキャラは耐久力が上がり、受けるダメージが減る。この割合は、体力が減ることに少しずつ増えるぞ。

### ③投げ受け身の有無

通常投げ、空中投げを食らっても、投げ受け身（P.182）を行なえば、ダメージを2分の1にできる。

### ④連続ヒットの有無（コンボ修正値）

連続技が与えるダメージは、技を単発で当てたときよりも少なくなる。その減少率はヒット数に比例し、通常は1ドットずつ（減りにくい技もある）、オリジナルコンボ発動中は1〜3ドット

体力ゲージの長さ = 144ドット

$$\text{ダメージ量} = \text{攻撃値} \times \left( 1 - \frac{\text{防御力} + \text{修正値}}{32} \right)$$

トずつ減っていく。ただし、技によってはオリジナルコンボ中のダメージ修正が無視される（・P.296）。

### ⑤カウンターの有無

右下の表にある技の動作中に攻撃を食らうと、表内の割合だけダメージが増える（1発目のみ）。一方、サイコクラッシャー、蛇穿の前転中、元・忍流のしゃがみ強パンチは、相手の攻撃中（動作開始〜攻撃判定消滅まで）にヒットさせると、表内の割合ぶん1発目のダメージが増加する。

### ⑥ランダム要素（ランダム修正値）

一定確率で、ダメージ量が1〜2割ほど（割合は技ごとに一定）増えることがある。なお、前作にあった「会心の一撃（特定の技のダメージがランダムで10ドット増加）」はなくなった。

### 防御力の個人差

使用キャラ	防御力	使用キャラ	防御力
リュウ	0	ローズ	-2
ケン	0	ベガ	0
春麗	0	豪鬼	-4
サガット	0	ダン	0
アトン	0	ダルシム	-3
パーティー	+2	ザンギエフ	+4
ガイ	0	元	-1
ソドム	+2	ロレント	0
ナッシュ	0	さくら	-2

### カウンターの対象となる攻撃

使用キャラ	技の種類	増加率
リュウ	波動の構え	1.25
ケン	前方転身	1.25
	前倒	1.25
ソドム	シラハキャッチ	1.50
ベガ	サイコクラッシャー	1.25
豪鬼	新空波動拳	1.25
	阿修羅閃空	1.25
	前方転身	1.25
ダン	桃発伝説のよゆうラッス(爆地炎)	1.25
元	蛇穿(前転中のみ)	1.25
	忍流・しゃがみ強パンチ	2.00

投げ受け身成功時のダメージ=従来のダメージ×1/2

コンボ修正値 = 1ヒットごとに (+1(通常) ±0~+1(弱攻撃、スーパーコンボなど) +1~+3(オリジナルコンボ発動中))

## ■ケズり時のダメージ

必殺技など（スーパーコンボや一部の特殊技も含む）をガードしたときに体力がケズられる量は、ヒット時のダメージの8分の1となっている。ただ

し、使用キャラのモードがオートマッチだと、基本技でもケズられるばかりか、必殺技などで受けるケズりダメージが通常の2倍になってしまうのだ。

### ケズり率の変化

ガードした攻撃	マニュアル	オートマッチ
基本技	—	1/8
必殺技など	1/8	1/4

# 得点

対戦格闘ゲーム（とくに対CPU戦）では、勝敗結果だけでなく、それによって加算された得点を稼ぐこともできる。得点のシステムは前作と大差ないが、数値の変更が多いので、忘れずにチェックしておこう。

## ■攻撃ヒット時の得点

攻撃がヒットすると、その攻撃値に応じて右表の得点に加算される（ガードやケズリ時はゼロ）。攻撃値というのは、ダメージ量を算出するための基本数値なので、カウンターや残り体力などでダメージ量が増減しても得点は変化しない。また、前作では投げ技の得点が500点に統一されていたが、今回

は攻撃値に対応した得点に加算されるようになっている。さらに、投げ受け身をとられても得点は減らないのだ。

例外として、エアリアルロシアンスラムがLV1だと1500点、LV2だと500点、LV3だと400点。LV3蛇咬隊は3000+3000点、テイクノーフリズナーはLV2のみ400点となっている。

### ヒット時の得点

攻撃値	得点	攻撃値	得点
1~4	100	19~22	1000
5~7	200	23~26	1500
8~10	300	27~30	2000
11~14	400	31~	3000
15~18	500		

## ■対戦中に入るボーナス点

種類と条件は以下のとおりだ。

- FIRST ATTACK……最初の攻撃ヒット時（ケズリは不可）。
- REVERSAL……ガードなどの硬直が解けると同時に必殺技を使用。
- ZERO COUNTER……ZER Oカウンターを使う。空振りも可。
- TECH.BONUS……投げ受け身に成功する。
- SUPER COMBO FINISH……スーパーコンボでKO。オリジナルコンボなら発動時のゲージ蓄積量（レベル）に応じて表内の得点が入る（ケズリ時もボーナスは変わらない）。

●COMBO BONUS……連続技をキメる。ただし、対CPU戦では表示された点数が加算されない。

### 特殊ボーナス

種類	得点	
FIRST ATTACK	1500	
REVERSAL	1000	
ZERO COUNTER	1000	
TECH.BONUS	500	
SUPER COMBO FINISH	LV1	10000
	LV2	20000
	LV3	30000
	ケズリ	3000

### コンボボーナスとホーム言葉

ヒット数	ホーム言葉	得点
2	GOOD!	300
3	GOOD!!	500
4	GREAT!	1000
5	GREAT!!	1200
6	VERY GOOD!	1500
7	VERY GOOD!!	2000
8	WONDERFUL!	2300
9	WONDERFUL!!	2600
10	FANTASTIC!	3000
11	FANTASTIC!!	3300
12	MARVELOUS!	3600
13	MARVELOUS!!	4000
14	MARVELOUS!!!	4500
15	MARVELOUS!!!	5000
16	MARVELOUS!!!	6000

※以降1ヒットごとに1,000点加算

## ■相手をKOしたときに入るボーナス点

相手に勝つと、そのときの残り体力に合わせた得点が、残りタイムに対応した倍率で加算される。前作とは、その倍率が微妙に異なる（×4が追加された）ので注意しよう。また、対CPU戦では、ストレート勝ち（相手に1回も負けず）で加算される「コンプリートボーナス」が、連続して行なうことで増えるようになった。ただし途中で失敗すると、最初の30000点にもどされてしまう。

### 体力ボーナスの倍率

残りタイム	倍率
99	×30
98	×25
97	×20
96	×15
95	×10
94~90	×5
89~80	×4
79~70	×3
69~50	×2
49~0	×1

### コンプリートボーナスの変化

連勝数	得点
1	30000
2	40000
3	50000
4	60000
5	70000
6	75000
7	80000
8	85000
9	90000
10	99000

体力ボーナス = 1ドットにつき100点  
(パーフェクト時は計30000点に変化)

# テストモード

ゲーム基板についているテスト・スイッチを押すと、「テストモード」となり、インカム（プレイ回数）やマシンの調子をチェックすることができる。さらに、以下のような対戦時の細かいルールも設定可能だ。

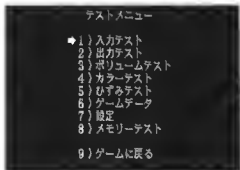
## ■対戦ルールの変更

テストモードでは、以下のルールを変更できる。ゲーム・センターなどで、どのルールがどのように設定されているかは、実際にプレイするまでわからないので注意しよう。

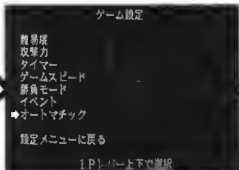
- コイン**……何枚コインを投入すればクレジットが加算されるか（1クレジット=1回プレイ可能）。ゲーム開始には2コイン必要だが、継続プレイは1コインでOKという設定も用意されている。初期設定は「1コインで1クレジット」。クレジットを必要としない「フリープレイ」もあるが、そうしている店はまずないだろう。
- コンティニュー**……継続プレイが可能か。初期設定は「あり」。
- デモサウンド**……オープニング・ゲームのBGMと効果音を鳴らすか。初期設定は「あり」。
- Qサウンド**……BGMと効果音の出力方式がステレオ（立体音響）かモノラルか。初期設定は「ステレオ」。

- 難易度**……CPUキャラの強さ。1～8の8段階あり、数字が高くなるほど、相手の動き（反応のよさ）や攻撃力が強化される。対2P戦の内容には影響しない。初期設定は「2」だが、海外版では「4」。
- 攻撃力**……ダメージの比率。対CPU戦、対2P戦ともに影響する。1～4の4段階あり、初期設定の「2」を基準にすると、1は0.75倍、3は1.25倍、4は1.5倍に変化する。
- タイマー**……対戦の制限時間。1～4の4段階でタイマー（スタート時は99カウント）の速度が変化するため、各ラウンドの制限時間は、1が100秒、2が83秒、3が66秒、4が50秒になる。初期設定は「2」だが、海外版だと「1」になっている。
- ゲームスピード**……対戦全体の進行スピード。各キャラの動き、コマンド

- 受付時間などが、それに合わせて変化する。ノーマル、ターボ1、ターボ2の3段階あり（ターボ2が最速）、ノーマルがターボ1をスタート時に選ぶ「フリーセレクト1」、同様にターボ1がターボ2を選ぶ「フリーセレクト2」も用意されている（対2P戦ではそのつど勝者側が指定できる）。初期設定は「フリーセレクト2」。
- 勝負モード**……ドロウをのぞいた最大ラウンド数。1、3、5の3種類。初期設定は「3」の2本先取ルール。
- イベント**……初期設定は「ノーマル」だが、これを「1マッチ」にすると、対2P戦しかプレイできず、勝負がつくと両者ともゲーム・オーバー。大会向けの設定といえる。
- オートマチック**……オートマチックの有無をプレイヤーが選択可能、オートなしに固定、のどちらかに設定できる。初期設定は「選択可能」。



▲テスト・スイッチを押したところ。スイッチは設置店の関係者しか押せないぞ



▲「設定」の項目でルールを変更。変更したデータは電源を切っても保存される



▲最大5ラウンド（3本先取）というルールも可能。画面上部の勝利マークに注目

## ■進行速度の変化と影響

選んだゲーム・スピードにより、試合全体の進行速度が、右表のように変化する（倍率が増えるほど速い）。

前作では、最低速であるノーマルの速度が、プログラム内部の標準速度よ

りも少し早められたもの（倍率は×1.125）だったが、今回のノーマルは、ちゃんとプログラム内標準速度どおりに進行するようになった。ターボ1～2の速度は前作とまったく同じだ。

### 進行速度のちがい

モード	速度
ノーマル	×1.000
ターボ1	×1.375
ターボ2	×1.500

# § 4



*Vs 2P Battle  
Tactics File*

# 使用キャラ別 編

本書での対2P戦攻略は、使用キャラ別編と、相手キャラ別編の2部構成でお届けする。たとえばダンを使い、元と闘うなら、使用キャラ別編・ダンと相手キャラ別編・元のページをあわせて読むといい。

## 総論 ①

## 初心者がはじめに覚えること

対2P戦は対CPU戦とちがいで、一定のパターンどおりにキャラを操作するだけでは勝てない。相手の動きのバリエーションはCPUキャラとくらべものにならないほど多いから、それらに対して的確な行動をとるためには、何度もプレイして経験をつまなくてはならないのだ。したがって、初心者が

中～上級者に勝つのはかなりむずかしいが、きちんとシステムを理解し、使うキャラのポイントとなるところを押さえれば、ある程度の練習によって少しずつ馴れるようになっていく。

この「ポイントを押さえる」というのが重要だ。はじめから、1キャラにつき30以上も用意されている技の使い

かたをすべて覚える、といっても無理な話。まずは、簡単な連続技と連係を1つずつマスターしてみよう。それらを使うべき状況で確実にキメることができれば、使いかたがよくわからない基本技を10回空振りするより、はるかに効率のいい闘いかたができるはず。「千里の道も1歩から」だ。

## 総論 ②

## 初心者ラクラク、上級者ナツク!?のオートマチック

この項では、対2P戦でオートマチックを選んだときに、どんな効果が生じるかについて解説する。

まず利点としては、ある程度慣れないとガードしにくい、めくりジャンプ攻撃やしゃがみガード不能技を自動的にガードしてくれる点がある。初心者にとっては最大のメリットだろう。

スーパーコンボがボタン2つを同時押しするだけで出せるのも強み。相手の行動に対してすばやく反応することさえできれば、技と技のつなぎめに出生てカウンターをキメるのも簡単な。



▲さしものオートガードも投げ技に対しては無効。受け身をとることも覚えよう

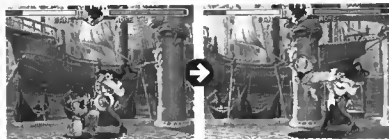
逆に欠点としては、「必殺技だけでなく、基本技や特殊技をガードしたときも体力がケズられる」「スーパーコンボゲージは、満タンまでタメたとしても、1レベルぶんにはかならない」の2つがあげられる。とくに後者は、スーパーコンボとZEROカウンターが使える回数を大きく制限されるだけに、キツイところだ。

しかし、オートマチックを使った場

合の最大の欠点は、システムに頼りきるあまり、プレイヤーの判断力&技術がいつまでたっても向上しないこと。対戦格闘そのものに慣れていないいうのならともかく、ガード方向やスーパーコンボのコマンド入力を習得したら、マニュアルを選択して修行したほうがいい。たしかに、最初はまったく勝てないかもしれないが、最終的には上達のスピードが速くなるぞ。

### 2択も問題なし

▶初心者ごとくに苦手とする、ガード方向を限定される“2択攻撃”にはめつぼう強い



### ケズりはあきらめろ

◀基本技・必殺技とケズられていくと、体力ゲージがかなり減少する

## 総論 ③ スーパーコンボゲージの使いかたとその効用

スーパーコンボゲージの使い道は、全部で3種類。自分の好きな技を組み合わせて連続攻撃を仕掛ける、オリジナルコンボ。通常の必殺技よりも攻撃

力が高い技を出す、スーパーコンボ。そして、相手のラッシュを止めるときに使用する、ZEROカウンターだ。対2P戦では、スーパーコンボゲージ

をどこで何のために消費するかが重要となる。まずは、上記の3つはどんな状況で使えばいいかを把握してから、試合中の配分を考えよう。

### オリジナルコンボ

リアルタイムに技を出していく必要があるので操作はむずかしいが、相手に与えるダメージは大きめだ。キャラによっては、相手の体力を満タンからゼロにすることも。不利な状況からの一発逆転を狙うなら、スーパーコンボよりもこちらを使ったほうがいい。



▲発動したら、途中でツブされないうまくリゲージをすべて消費する

### スーパーコンボ

必殺技と同じようにコマンドを1回入力するだけで、大ダメージを与えることができるのが特徴。無敵時間が前作よりもかなり短くなってしまったため(技にもよるが)単発で使うのは危険だ。基本技からキャンセルでつなぎ、連続技に組み込むのがオススメ。



▲Lv1~3によって性能が変わる。状況に応じて使いわけるべし

### ZEROカウンター

攻撃力は基本技の強攻撃のみだが、相手のラッシュを止めたいときや追い込まれたときの緊急脱出用に使う。しかし、このシステムを逆にとると、相手よりも残り体力をリードした場合の防衛手段として、絶大な効果を発揮する。くわしくは「総論4」を参照。



▲どのキャラもパンチとキックの2つがあると能力差を把握しろ

## 総論 ④ 『ZERO2』における対2P戦の傾向

どんな対戦格闘にも、その作品ならではの「闘いのスタイル」というものがある。もちろん、『ZERO2』も例外ではない。それでは、このゲームのスタイルはどのようなものなのか。

序盤は、従来の「ストII」シリーズと大差はない。基本技と必殺技を組み合わせた連係でペースをにぎり、チャンスがあれば連続技をキメてダメージを与える……といったところだ。

だが、問題はここから。闘いも中盤にさしかかると、両者ともにスーパーコンボゲージがタマっている。体力をリードしている側はスーパーコンボやオリジナルコンボによる一発逆転を恐れ、リードされている側はZEROカウンターを警戒するため、どうしても膠着状態におちいりやすいのだ。

これを防止する方法は、  
①技を当てるタイミングをズラす

②ジャンプ攻撃や弱攻撃を当てたあとなどに、投げを積極的に狙っていくの2つ。②は「ハメだ」という人がいるかもしれないが、『ZERO2』では系統的に「なにが技をガードさせたあとに投げる」という戦法はハメにならない(ザンギエフのジャンプ攻撃→必殺投げはのぞく)。相手が投

げを狙っていることさえ先読みできれば、投げ返しや弱攻撃連打などで簡単に防げるからだ。とりあえず、相手がガードを固めている場合は投げ技が有効であることを覚えておこう。

どうしても投げ技を使うのがイヤな人は、前述のような状況にならないように相手を倒してしまうしかない。

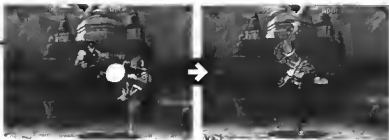


### Q. 待ちですか?

▲いいえ。互いにゲージがタマっている場合は、慎重に攻めていかないと危険なのです

### Q. ハメですか?

▲いいえ。ガードに固執するあまり投げ技を予想していないだけ。ちゃんと迎撃できます



# VS 2P BATTLE・TACTICS FILE

## リュウ

リュウは、攻守ともに優れた万能キャラ。基本技や特殊技だけでなく、おなじみの必殺技である波動拳と昇龍拳は今回も強力で、スーパーコンボの真空波動拳も使い勝手が良い。それらをおりませた多彩な連係で相手を押ししていこう。

### #1

## 遠距離では「跳ばせて落とす」

スタート時より速い間合いでは、波動拳を撃ってケンセイし、相手が跳んできたら対空技で迎撃、というのが基本。ただし、こちらが波動拳を撃ったのを見てから跳んでくるプレイヤーは少ないので、フェイントをまじえて跳び込みを誘おう。

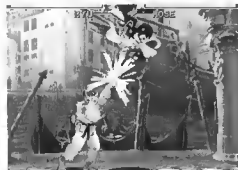
対空技は、昇龍拳が立ち中パンチがよい。昇龍拳は前作同様、弱は無敵時

間が長く、強は攻撃力が大きい。ベストなのは、強を引きつけてヒットさせることだが、確実に迎撃したいときは弱を使うべし。

一方、立ち中パンチは、基本技のなかでもっとも対空技としての利用価値が高い。二の腕の部分当てる感じで出すと負けにくく、さまざまな跳び込み技や必殺技に対応できるぞ。

以上の二つは、通常はダウンを奪うことができる昇龍拳、反応が遅れたときや昇龍拳が空振りそうなときは立ち中パンチ、と使いわけよう。ただし、立ち中パンチは、前進の直後に出すと

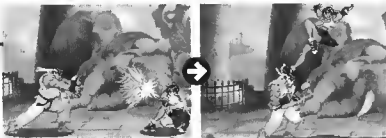
▶+中パンチにバケやすいので注意。



▲立ち中パンチは攻撃判定の出現が早く、空振りしてもスキが少ない。対空技に使える

### これが基本

▶立ちしゃがみの動作をまじえながら波動拳で押しつけていき、相手の跳び込みを誘うのだ



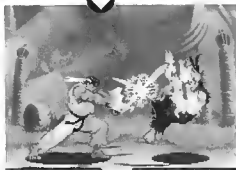
### #2

## 中間距離では波動拳の使いかたがカギ

中間距離では「単発の強・波動拳」が、攻撃と防御を兼ね備えた強力な武器となる。相手の技がギリギリ届かないような間合い（スタート時の間合いから1歩踏み込んだあたり）で撃ち、相手の技の出ぎわをツブすのだ。とっさにガードしたりジャンプで避けるのはむずかしく（完全に跳び上がる前に弾がヒットする）、相打ちになってもダウンを奪える。そのうえ、ZEROカウンター以外では反撃もほぼ不可能と、まさにいいことずくめ。相手の技のスピードやリーチを把握していないとツブされやすいが、マスターすれば勝率アップはまちがいない。



▲波動拳を撃つタイミングは一瞬身を引くので



▲相手の攻撃をかわれてカウンターでヒットする。ケンヤサガットに対して有効だ



▲これぐらいの間合いから強・波動拳を撃てば



▲相手の技をツブすことができるうえに、ジャンプで抜けることもないのだ



# 3

## 足払いと特殊技を使いこなせ

近距離では「足払い波動拳」の連係がメインとなる。ふだんはしゃがみ中キックに、接近時はしゃがみ弱キックからキャンセルで強・波動拳につなげよう。相手を押し返せるうえ、足払いがヒットすれば連続技にもなるのだ。ただし、しゃがみ中キックがギリギリ届くような距離でこの連係を使うと、スーパーコンボで波動拳を通り抜けて反撃してくる場合がある。要注意。

接近時は、足払いとしゃがみガード不能の●+中パンチによる2択攻撃を仕掛ける。ワテンポおいて相手のしゃがみキックを誘い、●+中キックでツプしてやるのも有効な戦法だ。

### 足払いからのバリエーション



▲しゃがみ弱キックを近くでガードさせるような状況になったら、選択攻撃を仕掛けるチャンスだ。もちろん、「投げ」という選択技もある



◀●+中パンチを使って相手のしゃがみガードをツプすか、



◀しゃがみ弱キック・波動拳という連係を仕掛けていく

RYU

# 4

## スーパーコンボゲージはどう使う？

真空波動拳は、空中の相手にも複数ヒットしやすくなり、使い勝手が向上した。コマンドが完成してしまえば弾はかならず発射されるので、相打ちをおそれずに使用できるのが利点だ。前述の「中間距離での波動拳」の要領で撃ったり、先読みで相手の飛び道具に合わせるのがセオリーだが、右下の連続写真のように、相手が反撃したくなる状況をわざと作るのも効果的。しゃがみ弱or中キックからキャンセルで連続技にしてもいいだろう。

真空竜巻旋風脚は、ダメージこそ同レベルの真空波動拳より上だが、すべてヒットさせるのはむずかしい。こち

らの起き上がりに技を重ねてくる相手には、リバーサルで出してキメることも可能とはいえ、コマンド入力失敗のリスクもある。無理に真空竜巻旋風脚は使わずに、真空波動拳や◎ZEROカウンターにまわしたほうがいい。

ちなみに◎ZEROカウンターは、ガードされたときの反撃がコワいので使わないこと。



▲起き上がりに技を重ねてくる相手には、リバーサル真空竜巻旋風脚をキメてやろう

### 反撃を誘え

▶写真のような間合いで●+中パンチを出し、反撃を誘ってから真空波動拳をたたき込む



# 5

## BASIC COMBO

めくりから狙う場合は、前方ジャンプ中キックからスタート。しゃがみ中キックは、しゃがみ強パンチや立ち中パンチに変えてもOKだが、いずれの場合も、着地後にすばやく出すことを心がけよう。最後はかならず強・波動拳にしてダウンを奪うこと。



# VS 2P BATTLE・TACTICS FILE

## ケン

オーソドックスな「跳ばせて落とす」戦法だけでなく、スーパーコンボを組み込んだ強力な連続技、前方転身からのトリッキーな連係など、攻め手は豊富だ。リュウや豪鬼とくらべると、ガンガン攻めていきやすい攻撃のキャラと言える。

#1

ケンが闘いやすいのは、立ち強キックがギリギリ当たるくらいの間合い。この距離で前後に小刻みに動きながら相手の技の空振りを誘って、そのスキに立ち強キックorしゃがみ強キックをたたき込む戦法が主体となる。

ケンセイには、しゃがみ中パンチorしゃがみ中キックを使うのがベスト。できれば、これらの技にキャンセルをかけて波動拳を撃ち、イッキに自分のペースに持ち込みたい。立ち強キックをケンセイに使うのもいいが、空振りしたときのスキが大きいので、最低でもガードさせることを心がけよう。

立ち強キックが当たらない距離では

波動拳主体で攻める。残り体力が相手より多いなら、そのまま待ちをキメこむのも手だ。もちろん、余裕があれば再び近距離戦に持ち込んでもいい。

地上戦で優位に立てば、相手としては跳び込みで状況を打開したくなる。

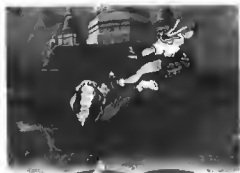


▲立ち強キックもなかなか強い。足払いでチクチク攻めてくる相手にはこれで反撃だ

## 地上戦をモノにしろ!

うまく跳び込みが誘えたら、間合いに応じた対空技で迎撃すべし。近距離なら弱・昇龍拳or立ち中パンチ。とくに後者は、めくり気味の跳び込みも迎撃できるので信頼度は高いぞ。遠距離からの跳び込みには立ち中キックで。

▼立ち中キックは強力な対空技。昇龍拳or立ち中パンチが空振りしそうな時に



#2

## 跳び込み連続技について

ケンの連続技は、与えるダメージが大きく使い勝手のいいものがそろっている。相手が気絶したときなど、スキを見せたら確実にキメたいところだ。

まず、基本的な連続技として、前方ジャンプ強パンチ(orキック)→立ち中パンチ→強・昇龍拳の5段。

立ち中パンチはしゃがみ強パンチでも代用できるので、自分の使いやすいほうを選べばOK。強・昇龍拳を使うのは、弱中・昇龍拳よりも攻撃判定の出現が早く、連続技として成立しやすいためだが、ガードされると大きなスキが生じてしまう。ジャンプ攻撃がガードされたときは昇龍拳を波動拳に

切り替えるなど、うまく対処したい。

ぜひマスターしてほしいのが、立ち中キック(2段目)→昇龍裂破or神龍拳。この連続技のポイントはズバリ、スーパーコンボのコマンドが入力しやすいという点にある。中キックボタンを押してから2段目がヒットするまでに時間的な余裕があるので、通常の必殺技キャンセルと同じような感覚で出

すことができるぞ。前方ジャンプ強パンチ(orキック)からスタートして、LV3スーパーコンボへつなげれば、相手の体力を4分の3も奪える。

ただし、背の低い相手がしゃがんでいるときは、立ち中キックの2段目が空振りしてしまう。春麗やさくらなどを相手にしたときは、気絶時以外には狙わないほうが無難だろう。

### 一発逆転!

▶立ち中キック→スーパーコンボは簡単かつ破壊力バツグン。かならずマスターすべし!



# #3

## 近距離戦の攻めのバリエーション

基本技→飛び道具。飛び道具を持つほとんどのキャラが使用するこの連係に、ケンには前方転身を併用することで独自のバリエーションをつけることができる。その代表的な例が、下の連続写真で紹介している、しゃがみ弱キックからのコンビネーションだ。

この連係を成功させるコツは、あらかじめ足払い→波動拳を見せておいて相手の注意を連続ガードに引きつけておくこと。相手がガードしがちになったところで前方転身を使い、投げor打撃の2択攻撃を仕掛けよう。

ひたすら相手がガードに徹しているようなら、足払いから通常投げorしゃがみガード不可の●+中キックにつないで、反撃心をあおってやるといい。とくに後者は、予備動作が長いものの



▲相手のジャンプの着地点に●+中キックを置いておくのもいい

攻撃後のスキは少なめなので、ヒットの有無にかかわらずラッシュを継続することができる。具体的には、しゃがみ中キック→強・波動拳or前方転身、あるいは再び●+中キックなどにつないでガードを揺さぶるのだ。

さらに、前方転身の移動距離としゃがみ弱キックをガードさせる間合いを

▼相手をめくることができる、前方ジャンプ中キックは今回も健在だ



調節することで、相手の背後にまわり込むという選択肢をつけ加えることが可能。相手と密着しているなら弱、1キャラぶんほど離れた間合いなら中・前方転身で、ほとんどスキなく相手の背後にまわり込める。これで、立ち、しゃがみ、通常投げ、正方向ガード、めくりガードの5択に持ち込もう。



▲●+中キックでしゃがみ防衛をツプす。タイミングを読まれるな



▲通常どおり、キャンセル波動拳で相手の動きを封じ込める



▲前方転身で背後にまわり込む戦法は、相手の起き上がりにも有効

### しゃがみ弱キックからのバリエーション



◀ガードを固めている相手は投げしてしまおう



◀手を出してくる相手には弱・昇龍で攻撃だ！

# #4

## BASIC COMBO

#2で説明したケンの基本連続技。あいかわらず攻撃力は大きく、キマればイッキに相手を気絶寸前に追い込める。前方ジャンプ中キックでめくったあとや、ザンギエフなどの大型キャラに対して狙う場合は、強・昇龍拳を弱に変更してもOKだ。

前方ジャンプ強パンチ



立ち中パンチ



強・昇龍拳



## 春麗

リーチが長くて攻撃判定の出現が早い蹴り技と、持ち前のすばやい動きで相手を押していくのが彼女の得意戦法。どんな間合いでもそつなく闘えるが、近距離……とくに、相手を画面端へ追いつめたときの爆發力は目を見張るものがある。

#1

## 春麗の基本コンビネーション

足の先端がギリギリに当たるような間合いで前後に小刻みに動きながら、しゃがみ中キックで相手の技の吹きをツブしていく……この戦法が春麗の基本となるのは「ストII」シリーズと同じだ。だが、逆に言えば「それだけ相手に研究されている戦法だ」ということ。ここからいかにバリエーションをつけるかが重要になってくる。

まず、しゃがみ中キックと併用していきたいのが立ち弱キック。技を出すときに足元の食らい判定が小さくなるため、相手の足払いを避けながら攻撃できる。また、しゃがみ中キックよりむしろ早く攻撃が出るのも魅力。単発

でしゃがみ中キックを出していくだけで、攻撃タイミングを跳まれてツブされやすいので、立ち弱キック→しゃがみ中キックの連係と併用して相手のリズムを狂わせるわけだ。

そして、しゃがみ中キックを当てたときは、キャンセルをかけて弱・気功拳 or 強・旋円蹴を出そう。前者は安全に相手の体力を減らすときに、後者はしゃがみガードをくすすときに使う。どちらも、攻撃後は間合いが広がってしまうもの、こちらが先（悪くても同時）に動けるようになるので、前へ歩いてから再びしゃがみ中キックなどで攻めてもいいし、とりえずガード

を固めて相手の行動を見るのもいい。

……以上の連係で相手を画面端まで追いつめたら、ラッシュをかけるチャンスだ。技を当てても間合いが広がりたくないため、気功拳や旋円蹴を出したあとでも攻めを継続できる。反撃のスキを与えないようにイッキに攻めよう。

このときに重要なのがしゃがみ弱キック。リーチは立ち弱キックよりも短い、攻撃が出る早さはこちらのほうが上。相手を固めるときにも、立ち弱キックだけを連発するより、立ち→しゃがみ→立ち……と2つを併用していくほうがスキが小さいのだ。この差は大きいので、覚えておくように。

## 画面端でのコンビネーションの例

気功拳や旋円蹴を出す時期を読まれないように、キャンセルをかける技や弱キックを当てる数などは、毎回変えていこう。相手がガードを固めているなら通常投げも混ぜるといい。



▲立ち or しゃがみ弱キック連発のあとにしゃがみ中キックを当てておいて……

▲キャンセル弱・気功拳を撃つ。しゃがみ中キックから連続ヒットにはならないものの、弾を撃ったあとの硬直時間はかなり短いので

▲こちらのほうが早く動けるようになる。少し前へ歩いてラッシュを継続するか、しゃがみ強キックを出して相手の反撃をツブすのだ



▲まずは立ち弱キックを当てる。足の先端ギリギリだとしゃがみ弱キックが届かなくなるので、写真の間合いよりも近くで出すように

▲立ち弱キックだけで固めるよりも、攻撃判定の出現が早く立ちガード不可のしゃがみ弱キックを適度に混ぜたほうが、より効果的

▲立ち or しゃがみ弱キックで相手を固めていると間合いが離れてくる。弱キックが届かない距離になつたらしゃがみ中キックを使え

▲しゃがみ弱 or 中キックをキャンセルして旋円蹴を出し、相手のしゃがみガードをツブす。このあとは、再び弱キック連発へもどる

## #2

# 中間距離で出すと効果的な技

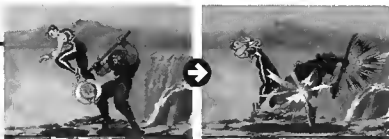
もし、相手がこちらの連係のスキマを狙って反撃してくるようなら、以下の技を使ってツブしていこう。

◆+強キック（鶴脚落）は、空中に浮いている間は地上攻撃のほとんどを避けることが可能。相手が飛び道具や突進技でカウンターを狙ってくるときに使うと有効だ。立ちガードされても着地と同時に天昇脚、氣功拳、旋円蹴のいずれかを出せば反撃をツブせる。

しゃがみ強キックは、足払いツブしに使用する。立ち弱キックやしゃがみ中キックを当てたあとに、一瞬待ってから出すとキマリやすい。また、ロレントやソドムなど、スライディングを

### ガードされたら

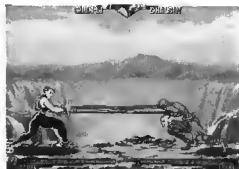
▶技を発動させた直後からレバーを◆に入れておけば着地と同時に強・天昇脚が出せるぞ



持っているキャラが相手ならば、中間距離で適度に出すとケンセイになる。

立ち中パンチは、立ち攻撃に対して効果的。相手の技の先端がギリギリで当たる距離で出せば、まず負けない。

立ち中キックは、足元の食らい判定が極端に小さい。「この技で相手の足払いを避けて、そのスキにしゃがみ中キックで攻撃」という戦法が可能だ。



▲しゃがみ強キックと立ち中パンチは「技を先に置いておく」感じで早めに出すこと

## #3

# 遠距離で待たれたときは？

春麗にとって、もっとも調いにくいのが遠距離戦だ。とくに、相手が待ち戦法をとっていると、得意の近距離戦に持ち込むのは容易ではない。そんなときは、どのように闘えばいいか。

お互いが画面端にいるような間合い



▲スキを見て飛び込むのも1つの手。弱中キック、強・パンチを使うのがオススメだ

なら、とりあえず弱・氣功拳を撃っていく。パーティーなど、一部のキャラのスーパーコンボに注意すれば、まず相手の攻撃は食らわないぞ。もし跳び込まれても、立ち強パンチ（キック）がZEROカウンターで迎撃可能だ。

▼旋円蹴は全身無敵の時間が短い。相手に跳まれて足払いを出されるとツブされる



開始直後の間合い〜春麗のしゃがみ中キックがギリギリで届かない間合いでは、以下の4つの戦法が有効だ。

- ①前後に小刻みに動きつつしゃがみ中キックを当てていく（#1参照）
  - ②◆+強キックやしゃがみ強キックで相手の技をツブす（#2参照）
  - ③強・旋円蹴を出す
  - ④相手の攻撃をガードして③ZEROカウンターをキメる
- ③と④は技を出すタイミングがむずかしいが、一定の間合いまで近づくと飛び道具を撃ってくる、待ちリュウ&ケンや待ちナッシュに効果的なので、覚えておいて損はないぞ。

## #4

# BASIC COMBO

コマンド入力が簡単なのがウリだ。相手をダウンさせたいなら、強・氣功拳を強・天昇脚にしたり、ジャンプ強パンチ→立ち弱パンチ×1〜2→立ち弱キック→LV1千裂脚（相手が画面端にいれば、さらに氣功拳or強・天昇脚がヒットする）の連続技を使おう。



## サガット

基本技、必殺技ともに攻撃力は大きいのが、空振りした場合のスキがハンパではない。つまり、確実性に欠けるのだ。有効な技と間合いをきちんと把握し、的確に使っていかないと連勝するのはむずかしいぞ。

#1

## 中間距離での戦術

開始直後の距離は、サガットがもっとも苦手とする間合い。したがって、相手との距離をとり、なんとかこちらペースに持ち込みたいところだ。

しかし、タイガーショット（以下、上タイガー）およびグランドタイガーショット（以下、下タイガー）を撃っても、相手に飛び込みのチャンスを与えるだけなので、ここはリーチの長い基本技でケンセイしよう。立ち中or強キックの先端を当てて、相手の攻撃の出ぎわをつづすのだ。ただ、これらの技はスキが非常に大きいので、空振りすると高確率で反撃を食らう。どのくらいの間合いまで技が届くかを覚えて

て最低でもガードさせるように。

とりあえず垂直ジャンプをするのも意外と有効だ。相手がこちらへ跳んできたり突進技を出してきたら、中or強キックで迎撃できるし、空中ガードも可能なのでリスクは少ないぞ。



▲この距離であれば、飛び道具を出されても立ち中キックでつづすことができる



▲飛び込んできたら強・タイガーブロウで迎撃だ

▼垂直ジャンプで様子を見て、相手が近づいてきたらジャンプ強キックで追い払え



#2

## 遠距離での行動

遠距離での主軸は、上タイガーと下タイガー。しかし、ただ連発するだけでは簡単に飛び込まれてしまう。したがって、フェイントを混ぜながら弱・下タイガーを撃ち、たまにジャンプをケンセイするために弱・上タイガーを出そう。これなら、相手が飛び込んできても、間合いに応じて立ち強キックやタイガーブロウで迎撃できる。強の飛び道具はスキが大きいので、確実にヒットorガードさせられるとき（相手の起き上がりなど）に限定すべし。

このように、相手との距離をたもちつつ、じわじわと体力を削っていくのが基本戦術だが、これはあくまでも

自分の残り体力が相手より多いときの話。こちらのほうが少ない場合には、なんとか接近しなくてはならない。

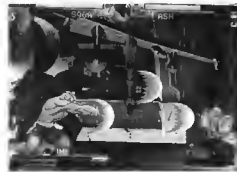
そんなときは、基本技でケンセイしながらジャンプ攻撃で近づいてもいいのだが、オススメはオリジナルコンボ



▲飛び道具はむやみに連発するのではなくフェイントを混ぜつつ撃っていくように

で上or下タイガーを数発撃ち、それをタテに接近する方法。スーパーコンボゲージがLV1でも狙えるし、歩くスピードも速くなるので、簡単に近づけるのだ。相手に待ち戦法をとられたときなどに、うまく活用したい。

▼オリジナルコンボを活用するのも有効な戦法だ。LV1でも使えるのがうれしい



# #3

## 近距離での戦術

こちらから攻めている場合は、攻撃判定の出現が早いしゃがみ弱キックを使っていこう。この技は、サガットの基本技のなかでは連打が効くほうなので、相手を固めたいときや連係に能力を発揮する。具体的には、

- ①しゃがみ弱キック×2 → しゃがみ中パンチ → 強・下タイガー
- ②しゃがみ弱キック×2 → 弱・タイガークラッシュ

の2つを狙うといい。①は相手との距離をとりたいたときに、②は後述するタイガークラッシュからの2択攻撃に持ち込むための連係だ。

逆に相手に攻め込まれて、近距離戦

になった場合はどうするか。

基本は、出さずにわずかながら無敵時間がある、タイガーブロウでのカウンター狙いだ。弱で出しても、空振りしたときのスキが大きいことに変わりはないので、十分な引きつけが必要だ



▲足払いに対してカウンターを狙うなら、LV2~3タイガーゼノサイドでもOK

が、攻撃力の高い強を使うのも手。

スーパーコンボゲージがあるなら、◎ZEROカウンターを出すのがオススメ。攻撃判定の出現が遅いためガードされやすいが、手痛い反撃を食らわずにすむぶんだけリスクは小さい。

▼ガードさせたあとの間合いなら、跳ばれても強・タイガーブロウでラクに迎撃可能



# #4

## タイガークラッシュを有効に使え

スキの少ないタイガークラッシュをうまく活用すれば、攻めのバリエーションを広げることができるぞ。

1つは、相手の足払いに対して強く狙っていく方法。相手の足払いがギリギリ当たるくらいの距離から出せば、一方的にツブすることができる。かりに相手が足払いを出さなくても、空振りするだけなのでリスクは小さい。

もう1つは、相手の起き上がりなどに密着するように弱・タイガークラッシュを出し、そこから、通常投げと強タイガーブロウの2択で攻める方法。強・タイガーブロウのかわりにスーパーコンボを狙ってもいいだろう。

### 弱・タイガークラッシュからの2択攻撃



▲弱・タイガークラッシュを、相手の目前で空振りするように出す。倒れている相手のそばまで近づければ、タイガークラッシュの跳躍力で背後にまわり込むことも可能



▲ガードのカタい相手には、ワテンボ置いてから通常投げ



▲強・タイガーブロウや、スーパーコンボで大ダメージを狙え

# #5

## BASIC COMBO

タイガーブロウをからめた連続技は空振りがコワイ。ここで紹介している連続技ならば、ガードされても連係として成立するので、安心して使える。

スーパーコンボゲージがあるなら、ジャンプ中◎→しゃがみ中◎→LV1タイガーレイドが、手軽かつ強力だ。



## アドン

得意とするのは、リーチの長い基本技を使つての近～中間距離戦。しかし、遠距離からでもジャガーキックやジャガートゥースなどの必殺技でイッキに近づくことができるので、どんな間合いからでも相手にプレッシャーをかけていけるぞ。

#1

## 遠距離から中間距離にかけての戦略

遠距離では、相手の様子をうかがいながら、奇襲をかけることになる。

近距離戦に持ち込むには、弱or中・ジャガーキックの先端を相手に当てる感じで出すといい。空振りすると、相手の目の前で大きなスキを見せることになるので、移動距離をしっかり把握しておこう。ガードされたら、しゃがみ中パンチや弱・ライジングジャガーなどで反撃をツツしていきたい。

ジャガートゥースは、いきなり強を単発で出すのではなく、弱→強や弱→弱→強という感じで使って相手に跳まれないようにしよう。弱で出したときに、相手が技を空振りしたり前方ジャ

ンプをしてきたときは、弱・ジャガーキックや、ジャガーリボルバーを出すのとヒットしやすいぞ。

前方ジャンプで接近するときは、強キックを使う。しゃがんでいる相手にはヒットしないが、横方向にリーチが



▲ジャガートゥースは、相手に跳まれないように、弱と強を組みあわせて使おう

長いのが強みだ。着地後はしゃがみ強キックを出しておくこと。

また、速い間合いから相手が跳んできたなら、しゃがみ強パンチか前方ジャンプ直後の強キックで迎撃する。どちらでも早めに出すことを心がけよう。

▼弱or中ジャガーキックはこんな感じで当てていく。絶対に空振りしてはいけない



#2

## 中間距離での立ち回り

中間距離で闘うときに気をつけたいのが、「いつも同じタイミングで技を出さない」ということ。タイミングをズラして相手の技を誘い、それをツツしていくような攻撃を心がけよう。

ジャガーキックは中間距離でも頼りになるが、弱と中は当てやすい反面、この間合いで出すとヒット、ガードを問わず反撃を受けてしまう。よって、地上の相手には、強で攻撃判定の先端だけを当てるように出すのだ。弱と中は、相手の跳び込みを先読みで防ぐために使用するといひ。

基本技で有効なのが、立ち弱キックとしゃがみ中パンチ。技を置いておく

感じで出していけば、相手の足払いやスライディングなどのしゃがみ攻撃をことごとくツツせる。

相手がスキの大きな技を空振りしたときなどは、立ち強キックやしゃがみ強キックを確実に当てること。リーチ



▲立ち強キックは、中間距離で相手の技の出ぎわをツツすことができるぞ

が長く、技が出るのも早いので、相手が技を出すタイミングを読んで出ぎわにヒットさせることも可能だ。

中間距離から跳び込むときは、下方向に強い中パンチを使おう。無敵時間のある対空技以外には負けにくいぞ。

▼しゃがみ中パンチは相手の地上技、とくにしゃがみ攻撃に勝ちやすい。強力だ





# #3

## 接近戦に持ち込んでからの戦略

接近戦では、連発可能なしゃがみ弱パンチをメインに、しゃがみ中パンチやしゃがみ中キックといった下段攻撃で押していく。相手がしゃがみガードを固め、間合いが離れたら、強・ジャガーキックの出番だ。相手のしゃがみキックなどを上からツプしてやろう。このときも間合いが近すぎると、ガード後に反撃されるので要注意。

近距離で相手を転ばせたら、積極的に起き上がりや攻撃していきたい。オススメは、ジャンプ中キックでめくりを狙うこと。ヒットしたら、#5で紹介している連続技をキメる。ガードされたときは、前述のしゃがみ弱or中パン

チからの連係に持ち込めばOK。

地上から攻める場合は、起き上がりにはしゃがみ中パンチを重ねる。ヒットすれば、目押してもう1発しゃがみ中パンチが連続ヒットするぞ。

さらに、これらの連係に投げを組み



▲強・ジャガーキックはこれぐらいの間合いで出す。ガードされても反撃されにくい

込むと、攻めの幅が広がる。受け身をとられたときのために、攻撃後の硬直時間が短いK通常投げを使うといい。

パーティーやザンギエフなどの必殺投げが得意な相手をのぞけば、いったん近づいたらそのまま攻めきりたい。

▼相手の起き上がりは、ジャンプ中キックのめくりで攻める。低めに当ててやろう



# #4

## 単発で使う技について

ライジングジャガーは、早に出すことで、ほとんどの飛び込み技に対応できる。カバーできる間合いも、近～近距離と広め。接近戦でのカウンター狙いやしゃがみ中パンチからの連続技にも使える。ただし、空振り要注意。

相手が中間～近距離から飛び込んできたなら、◆+中キックでも迎撃可能。足の先端を当てていく感じで、早に出すと負けにくい。相手をダウンさせたくない(飛び込みを迎撃したあともうラッシュを継続したい)ときに使うといいぞ。ヒットしたら、すかさず弱or中・ジャガーキックで接近しよう。

◆+中パンチはしゃがみガード不能

技だが、攻撃判定が出るのが遅いのがかなり前進してしまうのがネックだ。やや遅めから、技の終わりがざわを当てる感じで出そう。相手のガードを上下に揺さぶるのに使えるが、跳まれると攻撃前にツプされる。多用は禁物だ。



▲◆+中パンチは攻撃が出るのが遅いのが前に進んでしまうことに注意して使う



▲近距離からの飛び込みは、◆+中キックで迎撃

▼ライジングジャガーは、ほとんどの飛び込みに対処できる、優れた対空技だ



# #5

## BASIC COMBO

この連続技は、ガードされても連係としてそのまま使えるので、積極的に狙っていこう。スーパーコンボゲージがタマっていたら、めくりジャンプ中キック→しゃがみ中パンチ→ジャガーバリードアサルトをキメたい。そちらのほうが与えるダメージは大きいぞ。



# バーディー

攻撃力が高い基本技と2種類の必殺投げをメインに闘うパワー・ファイター。前作では強力だった突進技、ブルホーンとブルヘッドがやや弱体化してしまったので、そのふん地上戦のテクニックと跳び込みのタイミングが重要となるぞ。

#1

## 中間距離での闘いかた

攻めの主軸である必殺投げに持ち込むには、まず中間距離での闘いで主導権をにぎることが必要だ。

もっとも多用するのがしゃがみ中or強キック。しゃがみ中キックでケンセイしていき、ここぞというときにしゃがみ強キックでダウンさせる。これをくり返して、少しずつ間合いをつめよう。しゃがみ強キックは空振り時のスキが大きいので乱発は禁止。

ブルホーンは、出ぎわの上半身無敵の時間を利用して、相手の基本技や飛び道具をすり抜けつつ攻撃するときに使用する。足払いにはツブされやすいので、あらかじめしゃがみ中キックで

ケンセイしておこう。

中間距離からの強・ブルヘッドは、ヒットすれば相手がダウンするというメリットはあるものの、ガードされたときは確実に反撃される。あくまでも奇襲として使うように。



▲イッキに近づきたいときはコレ。ただし対空技の強い相手にはひかえるべし

そのほかにも、ジャンプの滞空時間が短いという点を活かして、ジャンプ強キックで攻め込んでいく手もある。ただやみくもに跳び込むのではなく、相手の注意を地上戦にひきつけておいてからジャンプするのがコツだ。

▼バーディーのしゃがみ強キックはかなりリーチが長い。これで相手を転ばせよう



#2

## 必殺投げへの持ち込みかた

基本となるのが、ジャンプ強キックを当てて着地した直後。足の先端ギリギリを当てたとき以外なら、ほぼ確実につかむことができる。応用として、めくりジャンプ+強パンチ(ボディプレス)やジャンプ弱キックを当てたあとにも狙えるが、相手がしゃがみ弱攻撃を出したり、垂直ジャンプをするなどの抵抗をしてきた場合は、投げる事ができない。これは、必殺投げを使うとき全般に言えることだ。

前方ジャンプ直後に基本技を出して空振りさせ、着地と同時に必殺投げを発動させる、いわゆる「スカし投げ」も有効。バーディーはジャンプの滞空

時間が短く、跳び込みが強力なので、意外と引っかかってくれるぞ。

状況は限定されるが、画面端にいる相手が跳んできたときに、ジャンプ強キックを空中ガードさせてから、着地と同時につかむ……という手もある。



▲ジャンプ強キックを空中で空振りして、相手の動きを一瞬だけ止めるのだ



◀ジャンプ技+必殺投げが、ベシツクな連携だ

▼もしも相手が垂直ジャンプで逃げようとするなら、先読みの立ち強キックで対処



# #3

## 相手の起き上がりを攻めよう

しゃがみ強キックやブルヘッドなどで相手を転ばせたら、起き上がりには

### ①必殺投げ

しゃがみ強キック

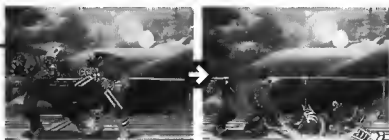
### ③立ち強キック (写真参照)

の3択攻撃を仕掛けよう。相手は、こちらの技を読むか、リバーサル必殺技orスーパーコンボを出すしかない。

なお、どちらの必殺投げを使用するかは、相手の立ち位置で決まる。画面端にいるならマダラーチェーンを、画面中央側ならバンディットチェーンでOK。これなら、投げをキメたあとでも間合いがあまり開かないので、再び起き上がりを攻めることができるぞ。

### 画面端へ投げる

▶相手が画面端で倒れるように必殺投げを使いわけるのだ。投げはかならず強で出すこと



▲相手の起き上がりを攻めるときに使える連続技。まず、相手をダウンさせておき……

▲起き上がりに立ち強キックの2段目だけが当たるように重ねる (しゃがみ防衛不可)

▲ヒットした場合はそのまましゃがみ強キックを出せば、連続技になり相手は転ぶぞ

# #4

## 必殺投げ以外の技も活用せよ

前述のパターンがうまくいけば問題はないが、必殺投げを主体とした戦法だけでは、苦戦を強いられる場合も出てくるはずだ。ここでは、必殺投げ以外の必殺技の使いかたを解説する。

②ブルリベンジャーは、しゃがみ弱キックなどの攻撃判定の出現が早い技で固められたときに、連係のスキを見て出すと効果的。また、対空技としても威力を発揮する。相手が跳んできたのを確認したら、ちょうど相手と同時に着地するように出すのだ。全身無敵の時間がかなり長め(着地の寸前まで)なので、技を出すタイミングをまちがえなければ、まず負けない。

④ブルリベンジャーは、飛び道具対策用。相手が撃ったのを見てからでも間に合う。ただし、飛行距離が長いので、空振りしないように開始直後の間合いよりも速くから出すこと。

ブルホーンは、相手のジャンプ直後

に出せば対空技として使える。タイミングがシビアなので、最初からこの技だけを狙うつもりでなければヒットは望めない。しかし、当たったときのダメージはなかなか大きいぞ (フィナルなら、体力の4分の1を奪う)。

▼攻撃判定が出るのが早い弱・ブルヘッドは、相手の一瞬のスキをついて使うといい



▲ブルリベンジャーは跳び込んでくる相手にぶつかるといって使えば地上でつかめる



# #5

## BASIC COMBO

パーティーは、基本技、必殺技ともに単発で使うものが多く、どれも連続技に向いているとは言いがたい。ここで紹介している連続技にしても、ふだんジャンプ強キックで跳び込んだあとは必殺投げへつなげるので、使う機会はほとんどないかもしれない。



# ガイ

前作にくらべ、ほとんどの基本技や必殺技がパワーダウンしてしまい、たたみかけるような攻撃はできなくなった。しかし、弱・疾駆げや武神イズナ落としを使ったトリッキーな動きは健在。それを利用して攻めることになる。

#1

『ZERO2』のガイは、必殺技が弱体化し、ZEROコンボがほとんど使えなくなったために、前作のように強力な連続技でラッシュをかけることはできない。しかし、接近戦が主体となる点は変わらないので、とりあえず相手に近づくのが大前提となる。

もっともラクなのは強・武神イズナ落としとして近づく方法。中間距離から、不意打ちで出すと効果的だ。ただし、相手に反応されると対空技で迎撃されるし、しゃがんだ相手を投げることはできない。そんなときは、しゃがみ中キックがギリギリで届く程度の間合いで着地するようにイズナの肘落としを

出して、そこから#3の「しゃがみ中キックを使った連係」へ持ち込もう。

相手が画面端の近くにいる場合は、強・崩山斗を出すのも有効。この状況なら、ヒット直後に前へ歩いていけば相手が起き上がる前に接近して、技を重ねることができるのだ。ガードされたときのことを考え、強・崩山斗は中間～遠距離から出すべし。

相手がガードを固めているときは、弱・疾駆げ→通常投げの連係がいい。投げ返されるようならば、たまに弱・疾駆げ→中・武神旋風脚も混ぜよう。

以上の戦法に、しゃがみ中キックを主体とした地上戦も組み込んでいけば相手も対応策がしぼりにくくなるはずだ。なるべく、動きにバリエーションを持たせるようにしたい。

## 自由自在

▶武神イズナ落としは好きな位置で降りられる。相手の手前に着地することもできるのだ



#2

接近戦でのラッシュのかけかたは、#3で紹介することにして、ここでは「ラッシュには組み込めないが、役に立つ技」について解説しよう。

足払いで相手に押されたときは中・武神旋風脚を使う。出ざわは全身無敵で、上昇中は胴体にしか食らい判定がないため、発動すれば相手のしゃがみ攻撃をカンペキにツブせるのだ。弱と強は攻撃判定の発生位置が高いので、しゃがんでいる相手に当たらない。かならず中で出すようにしよう。

■中パンチはしゃがみガード不能技だが、攻撃後のスキが大きくなったので密着状態で出すと危険。ヒジの先

端がギリギリ当たる間合いで使おう。トドメの1発に利用すると効果的。

画面端に追いつめられたなら、後方ジャンプしたあとに頂点付近で三角跳びをすれば、とりあえず画面中央へ逃げることは可能だ。



▶中パンチは、これくらいの間合いで出そう



▲前作でも使えた連続技だ。まず、画面端近くにいる相手に(端につついていたら×)武神イズナ落としをキメる

▲投げられた相手が画面端にいる状態なら第1段階終了。着地した瞬間に発動するように武神八双拳を出すのだ

▲タイミングがベストなら、浮いている相手に武神八双拳がヒット! スーパーコンボゲージがあるときは狙うべし

### #3 これぞ、武神流!! 接近戦でのラッシュのかけかた

ちょうど相手の起き上がるところにしゃがみ中キックを重ねて、そこからさまざまな技へ連係させてラッシュをかける……これが、ガイの真骨頂だ。連係のバリエーションは下の図にまとめてあるので、参照してほしい。

メインとなるのは、基本技をキャンセルしての弱・疾駆け・ $\bar{\text{B}}$ 通常投げ。ガイは「安全に相手の体力を削っていく必殺技」を持たないため、相手にプレッシャーを与えるにはラッシュに投げ技を混ぜることが不可欠となる。あらゆる技からこの連係に持ち込める

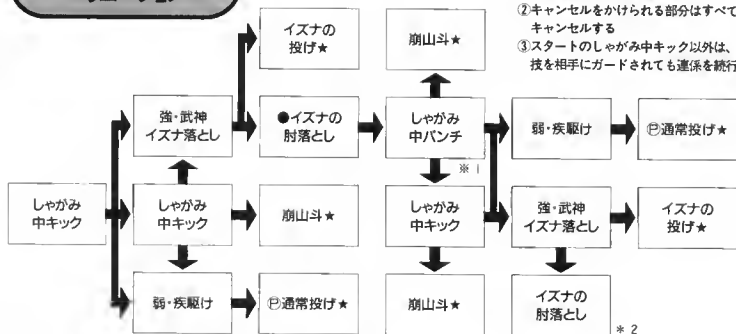
ようにしておこう。なお、弱・疾駆けから投げの間にはスキがあり、反撃or回避が簡単にできる。いわゆる「投げハメ」ではないので安心してほしい。

相手に警戒されはじめたら、ほかの必殺技を組み込んでいくといい。たとえば、何度か弱・疾駆け→通常投げの連係を見せておいてから、しゃがみ弱キック×2～3→(一瞬、間をおいたあと)中・武神旋風脚、という戦法もある。しゃがみ弱キック→弱・疾駆け→通常投げと思わせておいて、反撃しようとした相手にカウンターで中・武

神旋風脚をキメるわけだ。

同じ感覚で、少し遅めからしゃがみ中キック→崩山斗の連係を仕掛けるのもいいが、間合いが近すぎるとガードされたときに反撃を食らってしまう。しゃがみ中キックは足の先端ギリギリを当てる感じで出して、反撃の可能性を少しでも減らそう。なお、しゃがみ中キックにキャンセルをかけるときはすぐにキックボタンから手を離さないで、崩山斗が武神旋風脚にバケることが多い。中キックボタン→強パンチボタンのつなぎをすばやく行なうべし。

#### しゃがみ中キックからのバリエーション



※下記のコンビネーションの実行条件は以下のとおり。

- ①相手の起き上がりに密着してスタート
- ②キャンセルをかけられる部分はすべてキャンセルする
- ③スタートのしゃがみ中キック以外は、技を相手にガードされても連係を続行

- (注) ★：ここで連係が解わることを示す  
 \* 1：相手が立った状態で食らった（ガードした）場合にのみ有効  
 \* 2：●のついたイズナの肘落としにもどる

### #4 BASIC COMBO

ガイの数少ない連続技の一つ。立ち強パンチさえ当たってしまえば、どこからキャンセルをかけた場合でもかならず崩山斗がヒットする。余裕があるなら崩山斗のかわりに武神剛雷脚でもいいが、ヒット数が増えること以外のメリットはあまりないだろう。



## ソドム

強力な突進系の必殺技と攻撃力の高い必殺投げを使って、相手の起き上がりをもど攻めていくかがポイントだ。めくりジャンプ弱キックからの連続技&連係で攻めきることができれば、相手に何もさせずに勝つこともできるぞ。

#1

まず、前作からのソドムの変更点を確認してみよう。

- ①立ち強キックのガード不能の効果がなくなり、キャンセル不可になった。
- ②しゃがみ強キックの攻撃後のスキがかなり大きくなった。
- ③ジゴスクレイブのコマンドが**◆◆◆+△**になり、出しやすくなった。
- ④相手のしゃがみガード不能技やジャンプ攻撃をつかむことができる新必殺技、シラハキャッチがついた。
- ⑤ブツメツバスターの予備動作が大きくなり、攻撃力が低くなった。
- ⑥ジャンプ弱キックによるめくりが、左右どちらからでも狙える（前作では

相手の左側からジャンプしたときしかめくることができなかった）。

もっとも重要なのが⑥。ジャンプ弱キックは攻撃判定がうしろの足にあるため、ガード方向が正方向かめくりかの見分けがつきにくいうえに、こちら



▲ジゴスクレイブはコマンドが**◆◆◆+△**に変更され、入力がラクになったぞ

## ソドムの変更点

がタイミングよく当てることで、そのまま連続技に持ち込めるのだ。これを使いこなせるようになれば、どんなに不利な状況からでも一発逆転が可能になる。「ガード不能の立ち強キック」にかわる、ソドムの主力武器なのだ。▼ブツメツバスターはスキが大きくなったうえに、攻撃力も低下してしまった



#2

ソドムは近距離戦で強さを発揮するので、いかにして相手に近づくかがポイントになる。そこで重要なのが、ジゴスクレイブ、ジャンプ強キック、しゃがみ強キック、という3つの技の使いかただ。

ジゴスクレイブは、かするように当てていけば、ほとんどの反撃を食らわずにすむ。弱、中、強の移動距離を

しっかりと把握しておこう。弱が一番短く、中、強と長くなる。

ジャンプ強キックはリーチが長く、しかもジャンプの高さが低めなので、あらかじめ待たれているとき以外であれば、まず迎撃されない。ヒットした場合はしゃがみ強パンチor弱キック→強・ジゴスクレイブ。この連続技は確実にキメられるようにしたい。ガ

ードされたときは、しゃがみ弱キック→強・ブツメツバスターの連係を使うのも悪くないが、読まれると反撃を食らう。とりあえずしゃがみ弱パンチを当てて間合いを離すほうが無難だ。

しゃがみ強キックは、中間距離から奇襲で出したり飛び道具の下をくぐりながら攻撃するとき有効。ただし、ガードされると反撃はまめがれない。



▲弱・ジゴスクレイブ。攻撃前後のスキが最小だ。



▲中は十手が上を向いているので対空性能が高い



▲強は移動距離が長く当たると相手は倒れる

## #3 投げるか倒すか? めくりからのバリエーション

強・ジゴクスクレイブ(相手の近くでヒットしたときのみ) or シャがみ強キックで相手をダウンさせたときは、右の写真で紹介している「めくりジャンプ弱キックからの連続技と連係」を狙うことができる。ジャンプする前の間合いやジャンプ弱キックを出す位置を変えることで、相手のガード方向を前後に揺さぶってやろう。

うまく攻撃がヒットすれば、相手はまたソドムの近くに倒れているので、再び起き上がりにジャンプ弱キックで跳び込めば、ラッシュを継続できる。相手がガード方向を見切れなければ、そのままKOまで持ち込めるのだ。

ただし、相手が画面端でダウンした場合はめくりが狙えない。また、相手キャラがアドン、ソドム、ナッシュ、

ベガ、ダンだと、いったん上記の連係をキメたあとは、再度めくりジャンプ弱キックを重ねることはできないぞ。

### じつは正ガード

▶逆ガードで防衛できるかと思えばじつは正ガード。かといってつぎを正ガードにするど



### これが逆ガード

▶今度はこれが逆ガード。ここからの連続攻撃を2~3回くり返せば、相手は確実に気絶



## #4 相手の正面から攻めるには

#3で述べたとおり、相手が画面端でダウンしたときはめくりジャンプ弱キックが狙えないため、正面からの闘いを挑むしかなくなる。そんな場合は以下の方法で攻めてみよう。

オーソドックスなのは、ジャンプ弱キック→シャがみ弱キックの連続技を狙う、というもの。ヒットしたら強・ジゴクスクレイブへ、ガード時は強・ブツメツバスターへつなげるのだ。

起き上がり時にリバーサル必殺技を出さず、ひたすらガードを固めている相手には、相手が起き上がった直後に弱・ブツメツバスターでつかむ奇襲戦法が有効。キャラごとに起き上がるタ

イミングがちがうので注意すべし。大ダメージを狙うなら、弱・ジゴクスクレイブの終わりざわをかするよう

に当てて相手の反撃を誘い、強・ダイキョウパーニングでツブす。ガードするようならテンチュウサツで。

### 反撃をツブせ

▶ガードされるとイタいが、弱・ジゴクスクレイブから強・ダイキョウパーニングも有効



### ガードくずし

▶シャがみ中キック→テンチュウサツの連係は、ジャンプによる回避がほぼ不可能だ



## #5 BASIC COMBO

ソドムの連続技の中でもとくに実戦向けなのがコレ。ジャンプ弱キックがヒットしたのを確認してから残りの技が出せるのが強みだ。相手が気絶している場合は、ジャンプ強キック・シャがみ強パンチ→強・ダイキョウパーニングをキメたほうがダメージが大きい。



## ナッシュ

前作と同様、対空技は強力なものがそろっているが、攻めに使える技が少なく機動性も低い。待ち戦法で相手の体力を地道に減らし、一瞬のスキに跳び込み連続技やオリジナルコンボを確実にキメていけば、なかなか強いキャラだ。

#1

## 常勝ナッシュへの第一歩

レバーを後方斜め下に入れて待つ。これが、ナッシュを強くする戦術だ。こうしていれば必殺技をタメることができるし、投げ、しゃがみガード不能技(ジャンプ攻撃を含む)、必殺技のケズリ以外ではダメージを受けない。

通常は強・ソニックブームの連発で体力をケズっていき、相手が近づいてきたら、ソニックブレイク、**■** or **■** + 強キック、**Ⓚ**ZEROカウンターなどで追い払う。跳び込みは、**#2**で紹介している対空技で確実に迎撃すべし。

機動性に欠けるため、自分からガンガン攻めるのはむずかしい。まずは、守りを固めて攻撃チャンスを待とう。

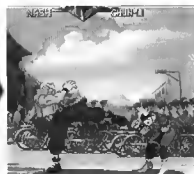
待ちしかねえ!



▲常勝ナッシュを作り上げるには、徹底的に待つこと。ジャンプ攻撃は対空技で迎撃し、ほかの攻撃は右の写真のように対処している



▲**#2**まで近づかれたらソニックブーム or ソニックブレイク



▲遠い位置ならば、**■** or **■** + 強キックのほうが当てやすい

#2

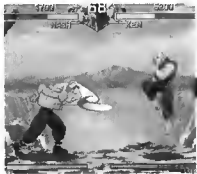
## 対空技の使いわけ

もっとも確実な技は、空中ガード不能の弱・サマーソルトシェル。タメができていたときはこれで迎撃しよう。

問題は、サマーソルトシェルが届かない位置や、タメができていないときに跳び込まれた場合。代用できる技としては立ち中キックがあげられるが、相打ちになるのならジャンプ強攻撃を使って空中で迎撃するといい。とくに強パンチなら、ジャンプしたときにレバーを**■**に入れておけば、空中投げにバケることもあるのでおトクだぞ。

相手が頭上付近にいる場合(めくりになりそうとき)は、立ち中キックよりも立ち中パンチが有効。

跳び込みはキッチリ返す



▲強・ソニックブームは相手に跳まれない程度に撃つ。万が一、跳まれてしまったら跳び込まれても、あわてずに対処することが重要だ



▲なかなか信頼性が高い立ち中キック。ほとんどがコレでOK



▲垂直 or 前方ジャンプ強攻撃や空中投げで迎撃するものもい



# #3

## サマーソルトセルの使いわけ

サマーソルトセルは、このゲームの必殺技としてはめずらしく、弱一強で性能が大きくちがう。状況に応じて弱一強を的確に使っていかなければ役に立たないのだ。ナッシュを使うなら、それぞれの性能差を理解して、まちがった使いかたをしないように。

弱は対空専用技で、地上にいる相手にはまずヒットしない。攻撃判定が出現した瞬間は空中ガード不能なので、飛び込みはこれで迎撃しよう。

中は、弱よりも攻撃範囲が横方向に広く、上方向はせまい。したがって、相手の地上攻撃を先読みできたときや起き上がりにリバーサルで出すとき、

連続技に組み込むときなどに使う。

強の攻撃範囲は中とほとんど同じ。2ヒットするので気持ちいいのだが、1段目が当たらなかった場合に相手がダウンしないという欠点を持つ。中よりも優れているところは、攻撃力と

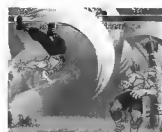
スーパーコンボゲージの増加量。したがって「相手と密着していて2ヒット確定！」というとき以外は、使わないほうがいいだろう。

中と強は空中ガードされやすいので、対空には絶対に使わないこと。



▲弱・サマーソルトセルでも、間合いが違すぎると(写真の位置)空中ガードされる場合がある。気をつけよう

▼中・サマーソルトセルは攻撃判定が横に広い。相手が近くで攻撃を出していれば、ほぼ確実にヒットするぞ



▲強・サマーソルトセルは起き上がり時や連続技に使う技。ただし、くれぐれもこのようにならないように

# #4

## 数少ない「攻めのチャンス」をものにしろ!

前述のとおり、ナッシュの基本戦法は「待ち」だが、それはあくまで攻撃チャンスを作るための布石。以下の3つの状況では攻めに転じて、相手の体力をゴツソリと奪いたい。これで相手よりも残り体力でリードすれば、さらに闘いを有利に運べるはずだ。

1つ目は、相手の飛び道具を読んだ場合。強・ソニックブームの連発で相手にも飛び道具を連射させて、そのスキに強キックで飛び込むのだ。ヒットしたら連続技に持ち込もう。

2つ目は、相手を転ばせた場合だ。◎通常投げや◎ZEROカウンターで近くに転ばせたときは、起き上がった

ところをすぐに投げたり、ジャンプ中キックでめくりを狙うといい。

3つ目は、スーパーコンボゲージがタマっているときに相手が飛び込んできた場合。相手が着地する直前にオリジナルコンボを発動してジャンプ攻撃

をスかし、着地点に●or●+中キックを重ねてからサマーソルトセルへとつなげるのだ。なお、この連続技は、相手を転ばせた場合にも有効。相手が起き上がる瞬間に●or●+中キックを重ねていこう。



▲お互いが画面端にいる状態でなければOKだ。近ければ連続技。遠いときはしゃがみ中キックやソニックブームへ

▼近くで転ばせたなら、積極的にめくりを狙って連続技をたたきこめ! 春麗とガイはめくりにくいので注意が必要



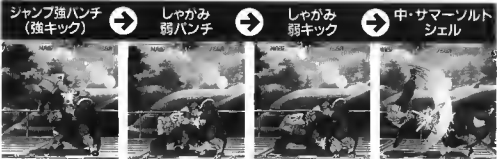
▲相手がしゃがみガードしているような状況では、オリジナルコンボ中の●or●+中キックでガードをくずす

# #5

## BASIC COMBO

中・サマーソルトセルが届きそうにないときは、強・ソニックブームで代用しよう。スーパーコンボゲージに余裕があるなら、いずれかのスーパーコンボへつなげるのもいいだろう。

中・サマーソルトセルがどこまで届くか、きちんと把握しておくこと。



## ローズ

攻めるときも守るときもスーパーコンボゲージ（以下、ゲージ）を消費する。それゆえ、その使いわけが勝敗のカギをにぎる。ゲージの残量＝ソウルパワーと思って、ゲージが切れてしまわないよう、まめにタメるクセをつけておきたい。

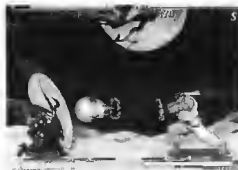
#1

## スーパーコンボゲージをタメるには？

ローズはゲージの残量によって戦法が大きく変わる。試合の序盤など、ゲージがタマっていないときは、以下の3つの方法を使ってタメよう。

①弱・ソウルリフレクトで飛び道具を吸収する……とにかく増加量が多い。中や強で跳ね返した場合でもゲージは増えるが、そればかりだと相手が飛び道具を撃たなくなる。相手に残り体力でリードされたとき以外は弱を使え。  
②ソウルスパイラルを組み込んだ連続技をキメる……しゃがみ中攻撃→弱・ソウルスパイラルがメイン。密着状態でなければ、ガードされてもZEROカウンターやスーパーコンボ以外での

反撃を食らわないぞ。攻撃前のスキが大きいので、単発での使用は厳禁だ。  
③強攻撃を的確に当てる……足払いなどの空振りに対してしゃがみ強キックで反撃したり、跳び込みをしゃがみ強パンチで迎撃するなどして、相手の体



▲飛び道具の吸収1回につき約2分の1レベルほどタメられる。待ち対策にも有効

力を奪いつつゲージをタメる。

これらの戦法でゲージをタメたら、すぐに消費して後述の戦法を展開させよう。ゲージを大事に残しておくのは残り体力が相手よりも多いときのみでいいぞ（ZEROカウンター用）。

▼ソウルスパイラルだと反撃を食らいそうときは強・ソウルスパークで代用すべし



#2

## スーパーコンボゲージがタマったら？

スーパーコンボゲージを使った技で攻めるのが、ローズの真骨頂だ。状況に応じてうまく使いわけよう。以下に優先順位が高いものから解説する。

## ●ソウルイリュージョン

これで分身しておいてからの連続技やケズリが強力だ。連続技ならジャンプ攻撃→しゃがみ中or強パンチ（相手が画面端にいる場合は中）→強・ソウルスパイラル、ケズりならば●+中キックで接近→強・ソウルスパイラルというコンビネーションがオススメ。

## ●ZEROカウンター

飛び道具とめくり攻撃以外には確実に反撃できる。成功時は、しゃがみ中

パンチ→弱・ソウルスパイラルの連続技をキメよう（ロレントと立ち状態の春麗にはガードされるので、彼らにはZEROカウンターを使うべし）。

## ●オーラソウルスパーク

ツブされにくいLV1がメインだ。LV2は無敵時間が短いので連続技用と言える。LV3は、スーパーコンボを含む飛び道具を跳ね返せるが、距離が近くないとLV1より有効度が低い。

## ●オーラソウルスル

LV1～2は確実性の高い対空技。ただし、跳び込みへの反応が遅いと手痛い反撃を受ける。LV3は地上戦専用だが、相打ち覚悟ならばLV1オー

ラソウルスパークのほうがいい。

## ●ZEROカウンター

ZEROカウンターでは反撃不能な飛び道具に対して使おう。リーチが長く、足払い→波動拳の連係にも有効。



▲分身時の強・ソウルスパイラルをガードさせると、これだけの体力をケズリとれる

# #3

## 相手が待っているときの攻めかた

ローズにはしゃがみガード不能技がないので(ジャンプ直後の弱キックがしゃがんだ相手にも当たるがリスクは大きい)、どうしても「待ち戦法」をとる相手が多くなる。そんなときは、#2で説明している「ソウルイリュージョンで分身してから強・ソウルスパイラル」や、以下の戦法で攻めよう。

まず、こちらの攻撃を迎撃してくる相手には、◆+中キック(スライディング)をガードさせてから、

①LV1オーラソウルスパーク

(LV3オーラソウルスルーも可)

②通常投げ

③ガード(②ZEROカウンターから

の連続技狙い)

の3つを使いわけて、相手のガードをゆさぶる。ただし、◆+中キックは前作よりも攻撃後のスキが大きいので選発は禁物だ。また、飛び道具の下をくぐれなくなったことも忘れずに。

この選発は、弱・ソウルスパイラルの先端をガードさせたときにも、同じ要領で使えるが、「②通常投げ」を狙

うことはできない。かわりに「相手が反撃を空振りしたところに、しゃがみ強キックでカウンター」を使うべし。

一方、ガード主体の相手には、ジャンプ中キックでめくりを狙うといい。ヒット時は連続技へ。ガードされたら弱攻撃→中攻撃の連係を当てたあとに再びジャンプ中キックでめくりを狙うが、前述の③択攻撃へ持ち込もう。

### すばやく対応

▶◆+中キックからの行動は間合いによって決める。この状況ならスーパーコンボが◎



# #4

## そのほかの戦法

ソウルスパークは攻撃前後のスキが大きいうえに、上半身の食らい判定が突出する。そのため、選発すると相手に飛び込みの機会を与えてしまうが、それを逆手にとれば、ソウルスパークを撃つそぶり(レバーの入力だけを行なうなど)を見せて飛び込みを誘い、

それを迎撃していく戦法がとれる。

対空技にはしゃがみ強パンチがオススメだが、相手のジャンプ攻撃によってはツブされることもあるので、確実性を求めるならオーラソウルスルーや②ZEROカウンターを使う。ソウルイリュージョンでの分身時なら、◆+

中キックで相手の下をくぐると、着地した相手に分身の攻撃が当たるぞ。

中間距離で地上戦を挑まれたなら、ZEROカウンターをキメたり立ち中キックで相手の足払いをツブすなど、迎撃主体で闘おう。飛び道具は、弱・ソウルリフレクトで吸収するほか、中で跳ね返した飛び道具をタゲにして、◆+中キックで接近する戦法も有効。



▲しゃがみ強パンチで飛び込みを迎撃したときは……

▲LV1オーラソウルスルーでキャンセルするとグッド

▲吹き飛んだ相手をつかみ追加ダメージを与えるぞ



▲突進技などはしゃがみ中パンチでケンセイする

# #5

## BASIC COMBO

しゃがみ弱パンチ(orキック)からの目押しがむずかしいが、マスターしてほしい。しゃがみ弱パンチは密接時なら2発まで連続ヒットするので、間合いを見きわめて数を調節すること。ガード時の反撃を警戒するなら、最後の攻撃は弱・ソウルスパークでも可。



しゃがみ弱パンチ(弱キック)



しゃがみ中パンチ



弱・ソウルスパイラル

# VS 2P BATTLE・TACTICS FILE

## ベガ

必殺技がどれもタメ系であること、および攻撃判定の出現が早い基本技がないことから、遠距離から必殺技主体で攻めるのが得意と言える。変幻自在のサマーソルトスカルダイバーでカクランし、相手のミス誘ってダメージを与えろ！

#1

### 基本は「空中から攻める」

ベガの主力武器は、ヘッドプレスとサマーソルトスカルダイバー（以下、スカルダイバー）。この2つを使って空中から変幻自在に攻撃を仕掛けるのが基本戦法となる。まずは、これらの技の使いかたをマスターすべし。

ヘッドプレスはガードされてもいから、確実に当てること。空振りして

しますと、着地のスキに反撃を食らう確率が高いからだ。近距離でしゃがみ中キック、あるいは遠距離からサイコショットをガードさせたあとや、相手の攻撃のスキに狙っていく。

スカルダイバーは、方向転換したあとにレバーを▲へ入力して、空中で様子を見るのがポイント。相手が対空技

を空振りしたりこちらへ跳んできたのが見えたら、レバーを▼or▲へ入れながらBを押して攻撃を仕掛けるのだ。

▼タメ▲+Bのスカルダイバーは、ヘッドプレスと見せかけて相手の対空技をスカしたり、速くて▼タメ▲+B連打で出してスーパーコンボゲージをタメるのに使うといいぞ。

#### 基本パターン①



▲ヘッドプレスをヒットまたはガードさせたら、レバーを▲に入れたら相手の動きに集中せよ

▲写真の位置まで移動できる。ここで相手が地上で待っている場合は方向転換せずに逃げよう

▲Bを押して方向転換したら、すかさずレバーを▼または▲に入ればなしにして急降下する

▲相手の足元を狙ってあげば、たとえガードされたとしても、反撃を食らうことはまずない

#### 基本パターン②



▲まずは▼タメ▲+Bのスカルダイバーを遠距離で出す

▲相手がヘッドプレスと思い、迎撃しようとしたところまで……

▲方向転換する。食らい判定が移動するので技をスカしやすい

▲相手にスキができたところに突進して、攻撃を仕掛けるのだ

#### 背後からの奇襲



▲近距離戦でしゃがみ弱キックなどで相手を固めたあと……

▲キャンセルをかけずに▼タメ▲+Bのスカルダイバーを出す

▲相手より少し後方まで跳んだところでBを押して方向転換

▲めくりではないが、相手を背後から急襲することができると

# #3

## 地上での攻めかた

強力な対空技を持つキャラに「待ち戦法」をとられたり、●タメができていないときにはヘッドプレス&スカルダイバーは使えない。そんな場合は、ほかの技を駆使して場をつなごう。

遠距離では、サイコショットの連発が基本。ガードさせた場合はそのスキにヘッドプレスで攻撃できるし、スーパーコンボゲージもタマって一石二鳥なのだ。ふだんは弱で、相手の起き上がりにも重なるときは強で撃つべし。

中間距離では、しゃがみ強キックor強・ダブルニープレスを出して奇襲をかけたり、ジャンプ攻撃から連続技を狙っていく。ただし、相手の動きには

つねに注意をはらい、跳び込まれたら早めのしゃがみ強パンチか◎ZEROカウンターで確実に迎撃すること。

立ち中キックや立ち中パンチでケンセイするの也有効だ。先端ギリギリを当てる感じで相手の技の出ぎわをつづけていこう。しゃがみ攻撃からの連係に、あるいは相手がスキの大きな技を空振りしたときに当てるのにもいい。

スカルダイバーや跳び込みなどで近距離戦に持ち込んだときは、しゃがみ弱キックor中キックを当て、キャンセルでサイコショットやヘッドプレスを出していく。相手がガードを固めているようなら、しゃがみ弱キックのあとに投げたり、技を出さずに跳び込んで着地後に投げる「スカシ投げ」を混ぜて、守りをくすそう。

### 対空技はコレ!

▶相手が跳ぶのを眺めればしゃがみ強パンチで、それ以外は◎ZEROカウンターで迎撃



# #4

## スーパーコンボの使い道

一度に大量のダメージを与えるチャンスが少ないベガにとって、スーパーコンボは貴重な武器だ。どちらも性能は高いので、積極的に狙いたい。

ニープレスナイトメアは、技を発動してから最初の攻撃判定が出るまで全身無敵になるため、飛び道具を含む地上攻撃へのカウンターに絶大な威力を発揮する。レベルによる無敵時間の差はほとんどないので、かならずLV1で出すようにしよう。

サイコクラッシャーは空中でも連続ヒットするのが利点で、攻撃力もニープレスナイトメアよりも高めだ。そのかわり無敵時間が短いため、LV3で

ないと相打ちになりやすい。

以上のことから、通常はLV1ニープレスナイトメア、相手が跳び込んで

きたときに一発逆転を狙うならLV3

サイコクラッシャー(ふだんは◎ZEROカウンター)、と使いわけよう。

### 使用法その①

▶遠距離からしゃがみ強キックの先端をガードさせ、硬直が解けた直後に発動させる



### 使用法その②

◀足払いをガードしたあとにレベル部分を先に入力、弾を確認したら◎ボタンを押すのだ

# #5

## BASIC COMBO

相手を気絶させたときにキメよう。転ばせたあとに狙ってもいいが、ジャンプ強キックをガードされたらダブルニープレスは絶対に出さないこと。

ブルヘッドなど、攻撃後の硬直時間が長い突進技をガードしたときには、立ち強キックからキメることも可能。

ジャンプ強キック → 立ち強キック(1段目) → 強・ダブルニープレス



# 豪鬼

前作では、その能力の高さから“最強”の名をほしいままにしていたが、今回はかなりの技がパワーダウンしている。以前のように、キャラの性能に頼った闘いかたでは勝てない。プレイヤー自身のテクニックもみがいておこう。

## 豪鬼の基本戦略

#1

豪鬼が持っている技は、多少の性能差はあるものの、基本的に「リュウとケンの技をあわせ持ったもの」と考えてさしつかえない。よって、基本戦法もおおのずと似かよってくる。

まず、遠距離戦。ここで使うのは、弱～強の豪波動拳、強・灼熱波動拳、そして豪昇龍拳だ。フェイントをかけた弱～強を撃ちわけたりして相手をまどわせ、跳んできたら強・豪昇龍拳や立ち中パンチで迎撃する。いわゆる「跳ばせて落とす」戦法をとるのだ。

中間距離では、不意に強・豪波動拳が●+中キックを出していく。前者は相手の立ち攻撃&しゃがみパンチを、

後者は大半のしゃがみキックをツプすることができる。相手の得意な戦法に合わせて使われていこう。

近距離戦(●+中キックで近づいたあとや相手の起き上がりを攻めるときなど)では、しゃがみ弱キックを当ててからの連係でイッキに攻める。パリエーションとしては、

①しゃがみ中キック・強・豪波動拳

②●+中パンチ

③再び●+中キック

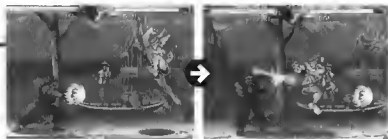
④中・前方転身で背後にまわり込む

⑤通常投げ

の5つが考えられる。つねに相手の裏をかいていくことが重要だ。なお、①～③はリュウの、④はケンの近距離戦の連係と同じなので、くわしい解説はそちらのページを読んでほしい。

### 連発に注意

▶豪波動拳は、弾が出るのが遅くて硬直時間も長い。連発しすぎると、イタいめにあうぞ



#2

## 豪鬼ならではの戦法① 天魔空刃脚を活用せよ

天魔空刃脚は、前方ジャンプの頂点付近で●+中キックのコマンドを入力すると出せる特殊技。通常のジャンプ攻撃よりも急角度、かつすばやく降下するので、相手の対空技の起きわをツプすることができる。通常の跳び込みと併用していくと効果的だ。

そのほかにも、ジャンプ中キックでめくりを狙うと見せかけて天魔空刃脚で急降下したり(右上の写真)、やや遅めで出して対空技をスカす(右下の写真)などの使いかたもあるぞ。

なお、天魔空刃脚が足元ギリギリにヒットした場合は、着地後にしゃがみ弱キックへつなげることが可能だ。



▲しゃがみ強キックや豪波動 ▲ジャンプの頂点付近で天魔 ▲相手の背後に着地するので拳で相手をダウンさせたあとに空刃脚を出す。めくり攻撃にしゃがみ弱キック・豪波動拳めくりを狙う感じで跳び込む 思えるが、じつは正ガードだ or 前方転身の連係で攻めろ

### 対空技をスカせ

▲遠距離からジャンプしたあとに天魔空刃脚で急降下して、相手の対空技を空振りさせる



# #3

## 豪鬼ならではの戦法② 固有の必殺技を使いこなせ

ここでは、瞬獄殺をのぞいた、豪鬼だけが持っている5つの技の使用法について解説していこう。

新空波動拳は弾が出るまでのスキが大きいので、かなり使いにくい技だ。有効なのは「密着状態から、しゃがみ弱キック→しゃがみ中キックとガードさせたあとの間合いで垂直ジャンプをして、頂点付近で撃つ」という方法。

相手が対空技を出してきても一方的にツッけるし、ガードされてもリスクは少ない。近距離戦で重宝する連係だ。

天魔豪新空も、新空波動拳と用途は同じ。前方ジャンプをして飛び込みと思わせてから撃つ手もある。

百鬼襲は、百鬼豪碎(投げ)だけを狙っていけばOK。相手の起き上がりにも重ねたり、中間距離から飛び道具を

撃ってきたときに使い、弾を跳び越えつつ投げるのがオススメだ。ただし、相手がしゃがんでいるときと、画面端にいるときは百鬼豪碎は発動しない。

灼熱波動拳は、ヒットすると相手がダウンするものの、攻撃前後のスキが大きすぎてイマイチ使いにくい。そのうえ、前作よりも攻撃値が低くなってしまったため、有効な使い道は「相手の起き上がりに重ねるように撃って、体力をケズる」くらいか。

阿修羅閃空は、画面端に追いつめられたときの脱出用として使うほか、瞬獄殺を相手の起き上がりに重ねるときにも利用できる(#4参照)。

### タイミングを覚えろ

▶跳ぶ前の間合いとタイミングさえカンペキなら、サマーソルトセルでさえツッけるぞ



# #4

## 豪鬼ならではの戦法③ 瞬獄殺をキメろ!

今回の瞬獄殺は、密着状態で出したときでもジャンプで逃げられてしまうので(パーティー、ソドム、ザンギエフは例外)、相手に落ちて対処されると、まずキまらない。しかし、せっかく豪鬼で闘うなら、フィニッシュは瞬獄殺でキメたいところ。以下に、有効な連係をいくつか紹介するので、チャンスがあれば狙ってみてほしい。

- ① 阿修羅閃空から狙う(右の写真)
- ② 中パンチの2段目に強制キャンセルをかけて発動させる
- ③ 中キックで相手の足払いを避けたあと、着地と同時に発動させる
- ④ 起き上がりにリバーサルを出す

### ハメ?

▶ソドムなど重量級キャラは、跳び上がるまでの時間が長いので、ジャンプでは脱出不可



- ▲跳び込みを弱・豪昇龍拳で迎撃する、近距離で豪波動拳を当てるなど、まずは相手をダウンさせることを考えよう
- ▲ダウンさせたら、技の硬直が解けたと同時に、中キック×3の阿修羅閃空で相手に接近しつつコマンドを入力
- ▲移動終了後に瞬獄殺を発動させる。リバーサル必殺技や垂直ジャンプで脱出可能だが意表を突けばわりとキマるぞ

# #5

## BASIC COMBO

相手の飛び道具を読んで跳び込んだときや、気絶させたときにキメよう。攻撃力はかなりのもので、相手の体力の3分の1近くをイッキに奪うことができる。最後の強・豪昇龍拳は滅殺豪昇龍でも代用が可能。スーパーコンボゲージがあるなら狙ってみるべし。



# VS 2P BATTLE・TACTICS FILE

## ダン

基本技、必殺技ともにリーチが短く、攻撃力もそこそこしかない。そのため、簡単に“最弱”のレッテルを貼られてしまいがちだが、決して勝てないキャラではない。知識と技術をフル活用して「勝てるダン」をめざせ!

### #1

## 中間距離での戦術

スタート直後ぐらいの間合いでは、以下の3つの技を使ってケンセイするのがメインとなる。

立ち中キックはダンの基本技の中ではもっともリーチが長い。それを利用して、足の先端を当てて相手の行動をツブしたり、相手が跳んできそうなときに出しておく効果的。根元で当たるとときのみキャンセル可能なので、強・我道拳などにつなげよう。

しゃがみ弱キックは相手の足払いをツブしたり、固めに使うと強力。リーチも長いほうなので、多用できる。

攻撃力が大きい我道拳は、要所で狙っていきたい。突進技を止めるときや

相手が技を空振りしたときにキメるといいぞ。ただしスキが大きいので、絶対にガードさせるように撃とう。

地上戦でベースをにぎったら、スキを見て、跳び込み(おもにめくりジャンプ中キック)からの連続技を狙え。



▲足先がギリギリでヒットする位置にて使う。対ザンギエフ戦などでは非常に有効だ



◀しゃがみ弱キックで足をツブすことも可能

▼飛び道具と相殺させるときは弱or中、近距離では強、と使いわけるといい



### #2

## 遠距離で飛び道具を連発されたら

ダンが得意とするのは接近戦。したがって、距離が離れたら、以下のような方法で近づいていきたい。

1つは、弱or中・我道拳を撃って、相手の飛び道具を消しながら少しずつ前へ歩いていく……というもの。相手が跳び込んできた場合は、しゃがみ強パンチで迎撃しよう。

もう1つは、リュウ、ケン、春麗、サガット、ナッシュ、さくら、豪鬼、ダルシムと闘うときのみ有効な奇襲戦法。相手が飛び道具を撃つのを先読みして強・断空脚を出し、弾を跳び越えつつ攻撃するのだ。

ある程度近づいたら、イッキに跳び

込んでラッシュを仕掛ける。このときは、リーチが長いジャンプ中キックが基本技での対空をツブせるジャンプ弱キックを使うのがオススメ。なるべく速めの間合いから、足先を相手の対空技に重ねるように出せばいいだろう。



▲飛び道具ばかり撃つようなら、我道拳で相殺してスーパーコンボゲージをタメろ



◀前方ジャンプ弱キックで対空技をツブしていき

▼強・断空脚で飛び道具を抜ける手もあるが、跳まれると反撃がコワイ。多用は禁物





# #3

## 有効なコンビネーション

近距離戦で有効な連係は、  
①しゃがみ弱パンチ×2→しゃがみ弱キック・弱・断空脚

②しゃがみ弱パンチ→しゃがみ弱キック→立ち弱キック→強・我道拳

……の2つだ。①は、めくりジャンプ中キックなどからいつでも狙える連係。弱・断空脚の降りざわをうまくしゃがみガードさせると、着地後のスキが小さくなるので、安全に相手を固めることができる。途中の基本技がヒットしたら、最後に強・我道拳やLV3昇龍烈火にすれば連続技になるぞ。

②は画面端に相手を追いつめたときに使う。ヒットしたら①に切り替えて

連続技にすればいいし、ガードされてもリュウやケンのしゃがみ強キックが届かない間合いになるので、相手の足払いを誘ってしゃがみ強キックや通常投げ、オリジナルコンボが狙える。

これらを一部分だけ応用して



▲①は連係であり連続技でもある。ヒットしたらLV3昇龍烈火などにつなげよう

もいい。たとえば、①をガードさせたあとに、さらに立ち弱キック→しゃがみ弱キック→弱・断空脚、とつなげて相手を画面端に追いつめたり、立ち弱キックで足払いをツブしたあとに弱・断空脚で近づく、などが有効だ。

▼②の連係のあとには、ちょうどリュウやケンのしゃがみ強キックが空振りするぞ



# #4

## スーパーコンボゲージを使って一発逆転!

距離に応じたいろいろな連係や対処法で闘っても、勝敗を決定づけるほどのダメージを与えることができないのが、ダンの最大の欠点と言える。

頼りのスーパーコンボも使いつらいものばかり。震空我道拳は相打ち狙いでしか使い道がないし、必勝無頼拳は攻撃力は高いもののクリーン・ヒットさせるのが非常におすかしい。実際に使えるのは、全身無敵の時間を持ち、連続技に組み込むことができるLV3昇龍烈火くらいだろう。

しかし、ダンはそれをおこなえるほど強力なオリジナルコンボを持つ。右の写真はその一例。これだけで、相手

の体力を半分は奪うことができるし、攻撃がしゃがみ強キックからはじまるのでヒットさせやすい。弱・断空脚をガードさせたあとや、相手の飛び道具をオリジナルコンボ発動時の全身無敵でスカしてキメるのが効果的だ。



▲オリジナルコンボ発動後、すぐにしゃがみ強キックで転ばせて、キャンセルで強・断空脚につなげていこう  
▲着地したあとに、すかさず弱・昇龍拳×2。タイマーゲージに余裕があるので、あせらず正確に入力すること  
▲最後は強・断空脚。これで体力ゲージの半分を奪うぞ。さらに高度なオリジナルコンボを狙うなら、P.289を参照

▲LV3昇龍烈火を使った連続技は非常に強力だ

# #5

## BASIC COMBO

ガードされてもコンビネーションとして成立するので、めくりジャンプ中キックなどから積極的に狙おう。

しゃがみ弱パンチ×2がつかない場合は①だけでもいいが、ガードされると間合いが開かないので危険。そんなときは弱・断空脚につなげる。

しゃがみ弱パンチ×2 → しゃがみ弱キック → 強・我道拳



# ダルシム

長いリーチを持つ遠距離用、接近戦で使用する近距離用、空中から急降下攻撃を仕掛けるドリルキック&頭突きと、3タイプの基本技を持つ。相手との間合いに応じて技をきちんと使い分けることができれば、かなりの強さを発揮するぞ。

#1

## 遠距離戦を制すのだ!

ダルシムがもっとも得意としているのは、長いリーチを持つ基本技をメインにして、それにヨガファイアをからめて攻めていく遠距離戦。

基本技は、相手が立っているときはしゃがみ弱→強パンチを、しゃがんでいるときは立ち中パンチを使う。後者は比較的スキが小さい技なので、相手の接近を防ぎたいときにも役立つ。

「立ち中パンチが当たる間合い」で相手のジャンプを未然に防ぎたいなら立ち中キックがオススメだ。ただし、しゃがんだ相手には当たらず、反撃を食らいやすいので注意。

立ち中パンチが届かない間合いでは

適度に弱or中・ヨガファイアと立ち強パンチを出して相手の動きを封じる。どちらもスキが大きい技なので、春麗などのジャンプの飛距離が長いキャラが相手のときは多用は禁物。なるべく立ち中パンチが届く間合いで闘おう。



▲遠距離で飛び道具を相殺するのなら、攻撃後の硬直がすぐに解けるヨガフレイド



▲立ち強パンチが届かない距離にいるのは無意味

▼立ち中パンチが届く距離だと簡単に跳び込まれる。ヨガファイアは撃たないように



#2

## 接近戦をしのぎきれ!

ずっと遠距離戦で闘っていられるのならないが、跳び込まれたり、突進系の必殺技などで接近されると、相手が主導権をにぎっている状態で接近戦を行なわなくてはならない局面が出てくる。そんなときは、以下の技を相手のコンビネーションのスキマに出して、ラッシュを止めよう。

①◆+中or強キック。中キックは攻撃判定の出現が早く、強キックはヒットすると相手がダウンする。

②ヨガインフェルノ。スーパーコンボゲージのストックがあれば積極的に狙っていきたい。なお、相打ちになったときに間合いが近かったら、そのまま

◆+中キック→ヨガファイアの連続技をキメることができる。

③ヨガテレポート。画面端に追いつめられているときの緊急脱出用に使う。だが、これはあくまでも最後の手段。ふだんは狙う必要はないぞ。



▲ヨガインフェルノの1発目と、相手の弱or中の基本技が解けて行動可能になるとか密着状態で相打ちになったときを狙うチャンスだ!

▲ダルシムのほうが先に硬直が解けて行動可能になるので、燃えている相手に◆+中キックを当ててから……

▲そのままキャンセルでヨガファイア。すべてのダメージを合計すれば、Lv1ヨガインフェルノよりも

ダルシムには強力な連続技がない。よって、イッキに大ダメージを与えるには「わざとスキを作って相手の攻撃を誘い、それをツブしていく」というだましのテクニックを駆使しなければならないのだ。ここでは、とくに効果的な連係を5つ紹介するぞ。

①相手から2キャラ分離した場所から弱・ヨガブラストを出す。そのスキを狙って相手が攻撃を仕掛けてきたら、ヨガインフェルノで迎撃する。

②ジャンプ直後に、ジャンプ+要素+中or強キック(以下、ドリルキック)を出して、相手の攻撃範囲からギリギ

リはずれた位置に着地する。そのあとに再び中or強・ドリルキックで奇襲。

③弱・ドリルキックを着地する寸前に当てて(ガードされてもOK)、着地直後にヨガインフェルノ。

④前方ジャンプ直後の強パンチ(相手との間合いが近いときは弱パンチ)で奇襲をかける。相手がしゃがみガードで固まっているときや、起き上がりを攻めるときに使う。

⑤相手に密着してしゃがみ弱パンチを2~3発当てたあと、そこからキャンセルしないでヨガインフェルノ。

以上のような感じだが、これらはいくらでも応用がきくので、オリジナルの誘い技もいろいろ考えてみよう。

## ①ヨガブラストから

▶弱・ヨガブラストの終わるタイミングを完璧に把握して、切れ目なく技を出すこと



## ②ドリルキック→ドリルキック



▲ガードを固めている相手に対して、ジャンプ直後の中or強・ドリルキックを使って、少し離れたところに着地する

▲着地したら、すかさず垂直または後方ジャンプをして、こちらの着地のスキを狙って出てきた攻撃を避けるのだ

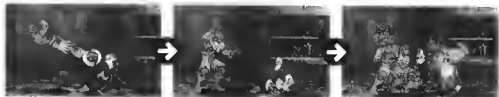
▲相手の技の死角からドリルキックで攻撃すれば、一方的に勝つぞ。間合いが近ければ強で、遠いなら中を出そう。

## ④遠くからでも2択



▲相手がしゃがんでいて体力がない状態がベスト

## ③ドリルキック→ヨガインフェルノ



▲少し遠めにいる相手に有効な連係だ。まず、弱・ドリルキックを着地寸前に当てて、ガードされてもかわらない

▲着地の硬直が解けたと同時にヨガインフェルノを出す。相手がこちらの着地のスキを狙って攻撃してれば……

▲一方的にツブせる。間合いさえバッチリなら、LV1で出したとしても弱・昇龍拳に打ち勝つことができるのだ



▲前方ジャンプ直後の強パンチで奇襲だ！立っている場合はしゃがみ強パンチで

まさにベーシックといったカンジだが、ダルシムの連続技のなかでは使える部類に入る。注意したいのは、画面端の相手にガードされてしまった場合は、ほぼ確実に反撃されてしまうということ。安全にいくなら、画面中央以外では使わないほうがいだろう。



## ザンギエフ

相手の技に1つ1つ対処しながらジリジリと接近して、相手の投げ間合いの外から一方的につかめるスクリューパーイルドライバー（以下、スクリュ）を狙うことが最終目的。ほかの技はすべてスクリュへの布石と想っているぞ。

#1

## キワめろ！スクリューパーイルドライバー

必殺投げのスクリュはコマンドがレバー1回転+ボタンなので、使いこなすには少々慣れが必要だ。しかし、この技が自在に出せないことには勝利はおぼつかない。有効な使用方法を紹介するので、しっかりとマスターせよ。

## ①立ちスクリュ

おもに、近距離で相手が技を空振りしたときに使う。しゃがみ強キックで相手をダウンさせたあとに強・パニシングフラットで接近し、起き上がりにも重ねる……というのも有効だ。

## ②スカシスクリュ

中間距離から斜めジャンプと同時に基本技を使い、相手の対空技のタイミ

ングをずらし、着地と同時に投げる。このとき、相手はまだ硬直しているので、一方的に投げる事が可能だ。何度も使うと対応されやすいので注意。

## ③面めスクリュ

接近戦で、弱攻撃をガードさせておいて、相手のガード硬直が解ける瞬間にコマンドを完成させる。バシしているジャンプで回避されたり、スーパー

コンボで反撃される危険性あり。

## ④食らい（orガード）スクリュ

相手の技を食らった（ガードした）直後にコマンドを完成させる。跳び込み技の打点が高かった場合や、旋円蹴などのフォロースルーが長い突進技に効果的。ガード・スクリュは、自分のガードの硬直時間が解けた瞬間にコマンドを完成させること。

## こんな手も

▶中間距離から、弱・パニシングフラット→弱・スクリュ。飛び道具を撃つのを眺め！



#2

## 遠距離ではカウンターを狙え

スタート時の間合い～遠距離では、リーチのある立ち強パンチ、しゃがみ強パンチ、◆+強キックを使って相手の動きを封じ込めよう。立ち強パンチは相手の前進やジャンプへのケンセイに、しゃがみ強パンチ、◆+強キックは相手の技のフォロースルーに当てるのに使う。どの技も食らい判定が大きく、空振ると逆に攻撃を食らうおそれがある。最低でもガードさせること。

飛び道具を持つ相手には、この戦法が使いにくいので、相手がスキを見せるまでガードに徹しよう。ヘタに動く相手を策にハマってしまうぞ。

相手がこちらの攻撃を警戒し、ガー

ドを固めがちになったり、飛び道具を撃つリズムをくずしたら、ジャンプ◆+強パンチで接近する。いったんジャンプしてしまえば、迎撃されることは少ない。ジャンプ攻撃をくり返して、イッキに間合いをつめるのだ。もし、



▲◆+強キックはカウンター狙いで使い、立ち強パンチは置いておく感じで出そう

相手がこちらの跳び込みを空中で迎撃してくるなら、空中ガードをしたあとに着地と同時に反撃すればOK。着地後の間合いが離れているならダブルラリアット。間合いが近ければスクリュを使うといい。

▼相手がジャンプ直後に技を出した場合、空中ガードすると先に着地可能。反撃だ！



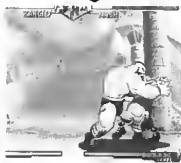
## #3 いったん接近したら意地でもつかめ!

飛び込んだあとや弱攻撃を当てた直後は、右のような3択を仕掛けることが可能。飛び込む場合は打点をできるだけ低くし、投げ返されないように。

スクリューに持ち込む場合は、投げ間合いが広い弱・スクリューを使うほうが安全だが、攻撃力が小さい。ジャンプ強パンチでめくったあとなど相手が密着しているときは、攻撃力が大きい強・スクリューを出そう。

相手が画面端にいる場合は強・アトミックスーパーブレックスを使うといい。うまく投げることであれば、#5で紹介している要領で、ファイナルアトミックバスターに持ち込めるぞ。

ポディプ以後の選択肢



▶基本はスクリュー。相手はリバーサル必殺技の「オラシナルコンボ以外では回避不可

◀再度ジャンプ強パンチで飛び込み、反撃をツブす

▶相手が画面端にいたら強・アトミックスーパーブレックス

## #4 キツイときにはひたすら耐えろ

立ち中キックが届かない中間距離は頼りになる技がなく、非常に不利な間合いと言える。うまく間合いを調整されると、なすすべなくケズられつづけてしまうのだ。ひとまず、相手が運係をミスするまでガードを固めよう。

### ①運係がとざれた場合

相手がスキを見せたら、ツブされにくいジャンプ強パンチ、ジャンプ強中キックで脱出を試みる。

### ②こちらに接近してきた場合

スーパーコンボゲージがあるならZEROカウンターで反撃。ない場合は、こちらに向かって歩いてきたときは垂直ジャンプ強パンチ、突進技には

ガード(食らい)スクリューで対抗。

### ③飛び込んできた場合

相手が速くにいるときはしゃがみ中パンチ、近くならダブルラリアットで迎撃可能だが、一番確実なのは、立ち弱パンチ→ダブルラリアット連発とい

うオリジナルコンボだ。

### ④それでも状況が好転しない場合

相打ち狙いのジャンプ強パンチが、LV1エリアルロシアンスラム→着地した瞬間にファイナルアトミックバスター、という運係で脱出を試みよう。

▼ゲージがあればオリジナルコンボでスキを小さくできる。強中キックで脱出だ



▲強中キックで相手の技の引きまぎわを狙うのは、この間合いだとツブされやすい



## #5 BASIC COMBO

画面端にいる相手に強・アトミックスーパーブレックスをキメたら、技の硬直が解けた直後に前方ジャンプをして、着地した直後にLV3ファイナルアトミックバスターを発動させる。連続技ではないが、脱出されにくく、攻撃力も高い(相手の体力の8割を奪う)。

強・アトミックスーパーブレックス → (斜めジャンプ) → LV3ファイナルアトミックバスター



# VS 2P BATTLE・TACTICS FILE

## 元

2つの流派でまったく異なった技を持っているのが最大の特徴。技の数は多いものの、どれも「決め手」と呼べるほどではないので、状況に応じてひんぱんに流派を使いわけの必要がある。「ZERO2」屈指のテクニカル・キャラだ。

### #1

## 流派切り替えシステムを把握しよう

元は、有効な技が2つの流派に振り分けられているため、対2P戦で勝ちつづけるようとするなら、流派切り替えを使いこなすことは必須条件だ。ここでは、流派切り替えシステムの仕組みについて解説していく。

2つの流派は、パンチまたはキック

ボタン3つを同時押しすることで切り替わる。パンチボタンのほうが喪流、キックボタンが忌流だ。流派切り替えの操作は、攻撃、ガード、のけぞり、ダウン中にも受け付けている。また、忌流の必殺技である蛇穿と隼牙のタメは、喪流のときに作っておくこともで

きる。ただし、実際に流派が変わるのは、ニュートラル・ポーズのときだけ。たとえば、喪流のときに相手の攻撃をガード・ガードポーズ中に流派の切り替え→**ⓧ**ZEROカウンターを出す、という手順で操作した場合は、下の連続写真のようになるのだ。



▲ガード前は喪流。相手の攻撃を ▲元がガードポーズをとっている ▲すると、忌流ではなく喪流の**ⓧ** ▲着地後、ニュートラル・ポーズをとった瞬間に忌流に切り替わる

### #2

## 喪流での闘いかた

喪流は、基本技から基本技へキャンセルでつなげる“ZEROコンボ”を使うことができる。これを利用して、近距離で地上戦を仕掛けるのが基本となる。相手の技の出ぎわをツブす感じで立ちorしゃがみ中キックを出して、ヒットした場合はしゃがみ強パンチや立ち強キックへつなげるのだ。

中間距離では、しゃがみ中パンチorしゃがみ強パンチでケンセイしよう。前者は攻撃判定の出現が早く、後者はリーチと攻撃力に優れている。相手や間合いに応じて使いわけしていくのだ。しゃがみ強キックは空振りの時のスキが大きい、相手を転ばせることが

できるので、たまに使うといいぞ。

このように、喪流では基本技主体で攻める場合がほとんど。逆瀧は出ぎわの無敵時間が短いうえに空中ガードをされやすいこと、百連句は攻撃力が低いことがネックとなっていて、攻めに組み込むのがむずかしい。ただ、弱・

逆瀧は空振ってもスキが小さいので、それを利用して、

- ①お互いが画面端にいる間合いで連発してスーパーコンボゲージをタメる。
  - ②空ジャンプで相手の近くに着地した直後に出してカウンターを狙う。
- ……といった使いかたが有効だ。



▲相手の起き上がりを攻める ▲中キックがヒットしたら、 ▲しゃがみ強パンチへ。しゃがみ弱キック **ⓧ**通常投げの連係との2択にすると強力だ

# #3

## 忌流での闘いかた

忌流の技はトリッキーなものが多いので、この流派を使うときは、どんな行動をとるかを確認しておこう。なお、有効な戦法は以下の3つ。

### ①必殺技を使って接近する

相手に中間～遠距離で「待ち戦法」をとられたときに重宝する。

蛇穿は地面を転がりながら攻撃する突進技で、飛び道具の下をくぐる。

### 跳びまわれ!

▶画面端から跳ね返るときにレバーを必要素へ入れ、敵の頭上きたら真下に入れるのだ



先踏を当てるようにしないとヒットorガードを問わず反撃を食らうので、間合いによって弱→強を使いわけよう。

律牙はいったん画面端へ跳んだあとに空中から攻撃する技。下の連続写真のように動くときと反撃を食らいにくい。

### ②跳び込む

よく使うのは、相手の起き上がりにめくりジャンプ中キックで跳び込み、

立ち中パンチ、立ち強パンチ、⑧通常投げのいずれかを出して、③択攻撃を仕掛ける……というもの。そのほか、ジャンプ強キック(2発)→立ち強キックの連続技を狙うのも効果的。相手が1発目のジャンプ強キックをガードしたあとで、すぐにしゃがみガードをすると、2発目がヒットするわけだ。

### ③「待ち戦法」をとる

残り体力が相手よりも多いときや死点咒をキメた直後は、無理に攻めず待つのも手。レバーを●に入れて必殺技のタメを作りつつ、跳び込みにはしゃがみ強キックで、地上攻撃には⑧ZEROカウンターで反撃していこう。

# #4

## スーパーコンボゲージはこのように使え!

スーパーコンボゲージの有効な使用法を、優先順位の高い順に解説する。

### ●忌流の⑧ZEROカウンター

前方へ進みながら蹴りを出すので、攻撃範囲がとても広い。近～中間距離で基本技や飛び道具をガードしたときは、確実に出せるようにすること。

### ●喪流の⑨ZEROカウンター

ヒットしてもガードされても、攻撃直後にすかさず行動可能になる。相手との間合いも離れないので、この技をキメたあとに、⑧通常投げ、しゃがみ弱キック、死点咒などを仕掛けよう。

### ●LV2～3影撃

出ぎわの無敵時間を利用して、地上

戦でカウンターを狙うのに使う。そのほかに、しゃがみ弱パンチ→しゃがみ中パンチのZEROコンボからキャンセルでつなげる、中間距離から出して飛び道具をくぐる、という手もある。

### ●蛇咬肌

引きつけて出せば、ほぼコンペきな

対空技となる。また、忌流のしゃがみ弱キックをヒットさせた直後に出すと吹き飛ばした相手をつかめるぞ。めくりジャンプ中キック→しゃがみ弱キックの連発のあとにLV3で、あるいは、密着状態でしゃがみ弱キックをヒットさせてからLV2で発動させるべし。



▲死点咒の意外な使いかた。立ちorしゃがみ弱パンチからキャンセルで出した場合は

▲相手が、こちらの弱パンチに対してZEROカウンターを仕掛けてきたとしても……

▲死点咒の出ぎわの無敵時間があるので、一方的に勝つ。ZEROカウンター対策に◎

# #5

## BASIC COMBO

通常の必殺技は、どれも連続技には使いにくいので、どうしてもZEROコンボに頼ることになる。忌流なら、#3で紹介したジャンプ強キック×2→立ち強キック(2ヒット)の4段。ただ、臂が低いキャラにはジャンプ強キックを2発当てるのがむずかしい。



# VS 2P BATTLE・TACTICS FILE

## ロレント

画面内を縦横無尽に跳びまわる身軽な動きが身上だが、単発での攻撃力が低い  
ため、イッキに大ダメージを与えるには、うまく相手のスキをつかなくてはなら  
ない。すばい動きで、いかにして相手のミス誘えるか。そこがカギだ。

#1

### 基本は近距離での「固め」

ロレントの基本戦術は、攻撃判定の出現が早いしゃがみ弱パンチとしゃがみ中パンチを使った「固め」にある。

しゃがみ弱パンチは、ヒットしたらバトリオットサークルにつなげることができるのが利点。リーチも長めで、密着時に連発すれば3ヒットする。

返し技として重宝するのが、しゃがみ中パンチだ。相手のしゃがみ攻撃のほとんどをツプすることができるので、しゃがみ弱パンチを数発ガードさせたあとなど、相手が反撃したくなりそうなときに出すといい。ただし、春麗の立ち弱キックなど、攻撃判定の出現がすばい技を相手が出した場合は逆に

ツプされてしまう。このようなときはしゃがみ中パンチのかわりにしゃがみ中キックを使えば、打ち勝てるぞ。

注意してほしいのが、スタート直後ぐらいの間合いでの闘いかた。つい、しゃがみ強キック（スライディング）

で転ばせなくなるが、ガードされると確実に反撃を食らううえ、相手がジャンプ攻撃を出していた場合はめくりでヒットしてしまい、連続技に持ち込まれてしまう。しゃがみ強パンチまたはスティンガーを使うようにしよう。



▲しゃがみ弱パンチをガードさせる。直後に中キックで跳び込み、めくりを狙うのも手

▼距離が離れてきたら、一瞬だけ間を置いて相手の反撃を誘ってからしゃがみ中パンチ



▲相手が跳んできそうならば1〜2歩前進してから立ち強パンチを出して未然に防げ!

#2

### 必殺技でカクランせよ

相手がガードを固めていると、基本技での戦法だけではキビしい。そんなときは、必殺技で相手を惑わせよう。

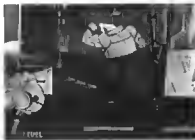
メコンデルタエアレイドは、相手の起き上がり攻めるときに使う。通常投げのあとなどに相手に密着し、起き上がる直前に弱で出すのだ。相手が技を出していたらパンチボタンを追加入力して攻撃し、ガードを固めていたらそのまま後方へ転がっていい。どちらにしてもロレント側のリスクが小さいので、積極的に使っていい。さらに「相手が起きたと同時に投げ」という選択肢を加えると強力だ。

メコンデルタエスケイプは、空中で

ジャンプ軌道と移動速度を操作できることを利用し、奇襲に使う。壁ターン後に出す攻撃は、連続技を狙うなら強パンチor強キック、相手の対空技を空振りさせたいときは●+中キック、めくり狙いなら中キックがオススメ。

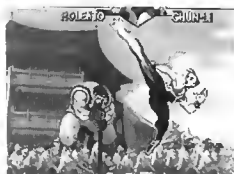


▲メコンデルタエアレイドはザンギエフとサガット以外の相手がしゃがむと空振り



◀波動拳以外の飛び道具を後転でかわすことも可能

▼●+中キックを活用すれば、対空技を誘えるので、そのスキに攻め込むことも可能





# #3

## スティンガーの活用法

いくら巧みに動き回っていても、どこかにならず切れ目が出てくる。そこをおぎなうのがスティンガーだ。

この技は、弾（ナイフ）が斜め下に飛ぶので非常にガードさせやすく、技のスキも少ない。食らい判定が小さい基本技に触れただけで打ち消されるという欠点はあるが、相手の足を止める役割は十分に果たしてくれるぞ。

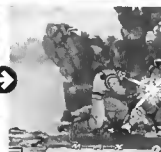
使いかたとしては、飛び道具を打ち消す、中間距離から強で出して相手の起き上がりに重ねる、至近距離から弱で出して着地後にしゃがみ弱パンチ→バトリオットサークルの連続技につなげる、というのがオススメ。



▲垂直ジャンプ弱パンチと併用すると効果的だ



▲ナイフは基本技で簡単に打ち消されてしまう



▲バトリオットサークルの連続技をキメたあとに、相手が画面端に近くにいるなら……

▲近距離から、起き上がりに弱・スティンガーを重ねる。できるとかなり低い位置で出せ

▲ヒットしたら、しゃがみ弱パンチ→バトリオットサークルの連続技で気絶に持ち込む

# #4

## 飛び道具への対策

相手がこちらのフェイントに引っかからなくなってしまい、冷静に対処しはじめたらどうするか。とくに、飛び道具と対空技を兼ね備えたバランス型のキャラが相手のときに起こりやすい展開だが、こんなときは、うまく飛び道具を誘うことができれば、ロレントには有効な対処方法がある。

まず、中間距離で飛び道具を撃ってきたらⓧZEROカウンターが有効。くわしくは右の写真を参照のこと。

遠距離の相手に対しては、前方ハイジャンプ中パンチで跳び込もう。ジャンプするまでに多少のスキがあるものの、いったん跳んでしまえば普通のジ

ャンプより軌道が低いため、まず相手に迎撃されることはないぞ。着地後は、投げ、テイクノープリスナー、しゃがみ弱パンチ→バトリオットサークルの連続技、という3種類の攻撃を使いわけてラッシュをかける！



▲遠距離ではしノブリスナーも有効



▲このくらいの間合いで相手が飛び道具を撃ってきたら、ⓧZEROカウンターを使えば接近することが可能だ

▲画面半分ほど移動するので間合いをきちんと把握すれば相手の正面で止まるか、背後にまわるかを調節できるぞ

▲そこから投げや、しゃがみ弱パンチからのバトリオットサークルを狙えるが、あくまでも奇襲なので多用は禁物

# #5

## BASIC COMBO

ロレントの必殺技は予備動作が長いものが多く、連続技として利用できるのはバトリオットサークルくらいだ。普通に跳び込んだとき以外に、メコンデルタエスケイプや前方ハイジャンプ中パンチから持ち込むことができる。確実にキマるよう練習するべし。



ジャンプ強キック



しゃがみ弱パンチ



バトリオットサークル (3回連続入力)

# VS 2P BATTLE・TACTICS FILE

## さくら

すばやい動きと攻撃判定の出現が早い基本技で相手を押していき、スキを見て強力な連続技をたたき込む、というのが基本戦術。逆に追いつめられるとキビしい状況が多いので、つねに主導権をにぎって攻めつづけるようにしたい。

### 強・咲桜拳を連続技に

#1

強・咲桜拳は攻撃力が大きく、積極的に狙っていきたい技。しかし、無敵時間がないことや、ガードされると大きなスキが生じるなどの欠点もあるため、連続技に組み込んで使うのがベスト。連打の効くしゃがみ弱キックから狙う方法が基本、かつ強力だ。

まず、相手に接近したら、しゃがみ弱キックを連発する(3発くらいが限度)。ヒットしたら、立ち弱キック→強・咲桜拳とつなげる。かなり間合いが離れるが、立ち弱キックが届く距離ならかならず強・咲桜拳まで連続ヒットする。しゃがみ弱キックのヒットを確認してから強・咲桜拳を出すことが

できるので、リスクも少ないのだ。

ちなみに、相手がスキの大きな技を空振りしたときにキメるなら、立ち強パンチ→強・咲桜拳という簡単な連続技でもいじらう。与えるダメージも申しぶんないぞ。



▲立ち強パンチ→強・咲桜拳は簡単な大ダメージ



▲跳び込み後や相手をダウンさせたあとには、とりえずしゃがみ弱キックを連打すること。ヒットしたら……

▲ボタンを連打しつつレバーを⇨に入れて、リーチの長い立ち弱キックを当てる。すかさず強パンチと入力し

▲キャンセルをかけて強・咲桜拳へつなげる。ヒット数も多いから、相手に与える精神的ダメージも大きいのだ

#2

### 間合い別の闘いかた

中間～遠距離では、相手が飛び道具を持っているか否かで状況が変わる。相手が飛び道具を持っていないキャラなら、波動拳で跳び込みを誘ってしゃがみ強パンチで迎撃……という戦法をとることが可能だ。波動拳は、ボタン連打で出したりフェイントで出すなどして、タイミングを読まれないようにしましょう。ボタン連打で出す波動拳は、飛距離は短い弾が大きいので、相手の跳び込みに勝つこともある。

逆に、飛び道具を持つキャラには、あきらかにこちらが不利。飛び道具で押されたら、波動拳で相殺しつつ跳び込むチャンスをうかがおう。ジャンプ

技は、攻撃判定が下方向に伸びている前方ジャンプ強キックがオススメだ。

近距離戦では、リーチが長い立ち強キックとしゃがみ強キックが有効。どちらも攻撃判定の出現が早いので、ケンセイとして使うことができる。足払いを多用してくる相手には、しゃがみ攻撃を避けつつ攻められる中・春風脚をカウンターでキメてやろう。



▲中・春風脚でしゃがみ攻撃をツブしてやるのが



▲立ち強キックで相手の行動をケンセイしよう



▲ボタン連打で出す波動拳は、攻撃力が大きくなるほか、対空能力もなかなかのもの

# #3

# 起き上がりを攻めるには

ダウンをうばったあとは、相手の起き上がりに密着してしゃがみ弱キックを重ねる。ヒットした場合は前ページの連続技へ、ガードされた場合は

- ①しゃがみ弱キック
- ②➡+中キック
- ③通常投げ

のいずれかの攻撃に移行させる。相手のガードをしゃがみ、立ちとゆさぶりラッシュをかけよう。ガードが固い相手には、通常投げも効果的。

また、相手の起き上がりに直接➡+中キックをタイミングよく重ね、それがヒットした場合は目押しでしゃがみ弱キックにつなぐことが可能だ。そこ

からキャンセルをかけて強・咲桜拳を出せば、もちろん連続ヒットするぞ。リバーサル必殺技を扱う相手には確実に重ねて、プレッシャーを与えたい。

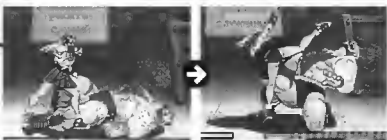
前方ジャンプ中キックでめくり攻撃を仕掛けるのも1つの手だ。着地後はすぐにしゃがみ弱キックを連発して、ヒットすれば連続技、ガードされたら3択攻撃、と使いわけるといい。



▲めくりは中キックで。背の高いキャラには食らいやけされやすいので要注意

## 連続技になるぞ

▶このタイミングで➡+中キックを重ねれば、しゃがみ弱キックにつなぐことができる



# #4

# スーパーコンボの使いどころ

真空波動拳は射程が短く、飛距離によって攻撃力が変化する。攻撃判定の出現直後がもっとも攻撃力が大きいので、使うなら近距離に限定しよう。相手が接近してきたところに不意打ちで出す、➡+中キックをヒットさせた直後に撃つ、などの使いかたがある。

さくらのスーパーコンボのなかで、無敵時間をもっとも長いのが乱れ桜。起き上がりに出すほか、連続技に組み込むこともできる。ただし、強・咲桜拳とちがいで、立ち弱キックの足の先端をヒットさせてキャンセルした場合は連続技にならない。しゃがみ弱キックをキャンセルするようにしよう。

春一番は、立ちガードできないうえに、ガードされてもスキは少ない。これを利用し、相手の起き上がりを攻めるときに使える。ダウンさせたら相手に密着して、リバーサル必殺技や「投げの入り」を誘う。そして、起き上がる瞬間に春一番を出すのだ。相手はスーパーコンボ始動時の硬直で技が出しにくくなるため、ヒットしやすいぞ。



▲このぐらいの距離で出せば、ガードはまず無理



◀相手の起き上がりに、春一番でワナを張る



▲無敵時間があるので、自分の起き上がりに出すと強力。連続技にも使っている

# #5

# BASIC COMBO

跳び込み攻撃から前ページで触れた連続技に持ち込むので、攻撃力はかなり大きい。跳び込みに使う技は、近い間合いからなら強キック、めくるときは中キック、と使いわけよう。いずれの場合も、ヒット後にできるだけ相手の近くに着地するのが理想だ。

前方ジャンプ強パンチ ➡ しゃがみ弱キック (x2) ➡ 立ち弱キック ➡ 強・咲桜拳

# 相手キャラ別 編

ここでは、くるとわかっていても対処しづらい攻撃に対する対応と、それぞれのキャラを相手に回したときの基本戦略を紹介する。組み合わせによっては、意外な方法で対処できる場合もあるぞ。

## 総論 ①

## ZEROカウンターへの対処法

ZEROカウンターは、無敵必殺技を使うよりも手軽にカウンターをキメることができるので、状況によってはスーパーコンボよりも脅威的な存在となる。とくに、こちら

の残り体力がわずかなときに狙われると、手も足も出さなくなってしまうが、使用条件や技の性質を逆手にとれば、そのスキに攻め込むことができるぞ。

### 対策①弱攻撃でケンセイする

フォロースルーが短い(=すぐ行動可能になる)弱攻撃なら、ZEROカウンターを仕掛けられてもガードが間に合う(ローズやベガのワZEROカウンターなどは例外)。これでコンボゲージを消費させれば、イッキに攻め込むことができるぞ。



◀むやみに連発するのではなく、ベチベチと断続的に使おう

### 対策②ジャンプ攻撃の打点を低く

ジャンプ攻撃はZEROカウンターのマトになりやすいが、着地直前の攻撃をガードさせたときは、ZEROカウンターがくる前に行動可能となる。ただし、ZEROカウンターの予備動作が短いときは失敗に終わることが多いので、あまり乱用しないように。



◀しゃがんだ相手には空振るような攻撃で勝るのがベストだ

### 対策③足払いでツブす

ZEROカウンターのコマンドはしゃがみガードからだが入力しづらい。つまり、しゃがみガードでしか防げない攻撃を多用していけば、ZEROカウンターへのケンセイになるし、うまくいけば入カミス(=ガードを解かせる)を誘うことができる。



◀移動が速いキャラなら、少し前進して足払いのくり返しが無効的

### 対策④リーチの長い攻撃を多用する

ZEROカウンターの攻撃が届かない間合いを保ち、飛び道具やリーチの長い攻撃で闘う。相手の跳び込みに対する迎撃をキッチリこなせばカンペキだろう。キャラによっては、スタート時の間合いからでも届いてしまうZEROカウンターがあるので要注意。



◀ケンセイしつつ、逆転のためのスーパーコンボゲージをためよう

### 対策⑤投げ技をからめる

ZEROカウンターは、攻撃をガードしないと使用できないことを利用。対策②の応用で、跳び込むときにワザと攻撃を空振り(早めに攻撃したり、攻撃そのものを使わない)、そのまま投げ技を仕掛け、相手のガード操作を混乱させるのが意外と効果的だ。



◀投げハメが苦手な人は、投げ技のかわりに足払いを使うといい

### 対策⑥キャンセル無敵必殺技で反撃

ZEROカウンターが狙いやすそうな地上基本技(立ちorしゃがみガードどちらでも防げるもの)を無敵必殺技でキャンセルし、相手がZEROカウンターを出したところに反撃する。ガードされても反撃を受けにくいスーパーコンボを使うのがベストだ。



◀成功すれば、こんな半景が。相手の起き上がりを狙うといい

相手に飛び道具を撃たれたときの対処法を、基本戦術、先読みで飛び込めたとときの攻撃、反撃（すり抜け）に有効なスーパーコンボ（LV表記がないものはLV1～3のど

れでもOK）、ZEROカウンター（◎→○→△→×の順で有効）という、四つのケース別に紹介する。対処法が複数ある場合は、左側にあるものほど実用度が高い。

使用キャラ	基本的な対処法
リュウ	波動拳で相殺、飛び込む、垂直ジャンプ空中竜巻旋風脚で回避
ケン	波動拳で相殺、垂直ジャンプ空中竜巻旋風脚で回避、前方転身でくぐる
春麗	気功拳で相殺、旋円蹴や◆+強Kで回避&反撃、飛び込む、K ZEROカウンター
サガット	グラントタイガーショットで相殺、K ZEROカウンターかタイガージェノサイドで反撃
アドン	ジャガーキック（近距離なら強、それ以外は中）、ジャガーリボルバーで飛び越える
パーティー	飛び込む、ブルリベンジャー（近距離はP、遠距離はK）、引きつけてブルホーン
ガイ	中・武神イスナ落とし（肘落とし含む）、三角跳びで回避、P ZEROカウンター
ソドム	P ZEROカウンターorしゃがみ強キックで反撃
ナッシュ	ソニックブームで相殺、ソニックブレイク、飛び込む、P ZEROカウンターで反撃
ローズ	弱・ソウルリフレクトで吸収、中・ソウルリフレクトで跳ね返し、K ZEROカウンターで反撃
ベガ	飛び込む、ニープレスナイトメアorヘッドプレスで反撃、サマーソルトスカルタイパーで回避
豪鬼	豪波動拳で相殺、垂直ジャンプ新空波動拳で相殺、飛び込む
ダン	弱・我道拳で相殺、弱・断空脚で跳び越えつつ反撃
ダルシム	ヨガフレイムorヨガファイアで相殺、飛び込む、しゃがみ強キックやしゃがみ強パンチで反撃
ザンギエフ	先端を当てるようにバニシングフラット（遠距離なら弱での相殺も可）、ダブルリアットで回避
元	垂直ジャンプで回避、忌流・K ZEROカウンター、蛇穿
ロレント	弱・スティンガーで相殺、K ZEROカウンター→投げ技、テイクノープリズナー
さくら	垂直ジャンプで回避、波動拳（ボタン連打なし）で相殺

使用キャラ	飛び込めたとときのジャンプ攻撃	反撃しやすいスーパーコンボ	ZEROカウンター P K
リュウ	強キック	真空波動拳	△ ○
ケン	強キック	LV2～3昇龍裂破	△ ○
春麗	弱キック、中キック、強パンチ	LV2～3千裂脚	○ ○
サガット	強キック	タイガーキャノン	△ ○
アドン	中パンチ、強キック	ジャガーリボルバー	△ ○
パーティー	強キック	ブルリベンジャー、LV3ザパーティー	△ △
ガイ	強キック	なし	○ △
ソドム	強キック	なし	◎ ○
ナッシュ	強キック	ソニックブレイク	○ ○
ローズ	強キック、強パンチ	LV1or3オーラソウルスパーク	× ○
ベガ	中キック	ニープレスナイトメア	△ ×
豪鬼	強キック、◆+中キック	滅殺豪波動、滅殺豪昇龍	△ ○
ダン	強キック、中キック	なし	△ ○
ダルシム	◆+強パンチ、◆+各種キック	なし	△ ○
ザンギエフ	弱パンチ、弱キック、◆+中キック	なし	× △
元	喪流	強キック	△ △
	忌流	強キック	△ ◎
ロレント	中パンチ、強キック	LV2～3テイクノープリズナー	△ ◎
さくら	中キック、強パンチ	真空波動拳	△ ○

## 補足

- スティンガーのナイフは打撃技での打ち消しが可能。
- 飛び道具には反撃できないローズのP ZEROカウンターだが、ヨガインフェルノや気功拳に対しては可能。
- LV3オーラソウルスパークはスーパーコンボの飛び道具も跳ね返せる。震空我道拳はソウルリフレクトでも可。
- 波動拳やソウルスパークなどは、上半身を乗り出して飛び道具を撃つため、ZEROカウンターで反撃する場合、Pのほうがヒットしやすい。逆に、グラントタイガーショットに対しては、Kでないと空振ることがある。

VS

リュウ

## 跳び込むスキを見出せ

基本は地上戦。ジャンプ攻撃の先端が当たる間合いを確保したら、相手が波動拳やケンセイ技を出したスキに跳び込む。そして、ジャンプ攻撃からの連係を仕掛けるほか、ワザと攻撃しないで相手の対空技(昇龍拳など)を空振らせたり、近距離で飛び道具を出してきたところにZEROカウンターで反撃し、先手を奪回するといだろう。

相手に攻め込まれたときは●+中パンチに注意。前作よりも攻撃後のスキが少なくなったので、ガード(ヒット)後の反撃はスーパーコンボでも間に合わないことが多い。また、●+中キックを多用する相手には、通常の足払いよりも高い位置に攻撃するしゃがみ弱パンチでのケンセイが有効だ。強・空中竜巻旋風脚でイージーに跳び込んでくる相手には、下表の方法で対処しよう。



▲前進・ガードをくり返し、間合いをつめてプレッシャーをかける。攻撃の空振りを誘うのだ

▼●+中Pを防いでも、近距離以外では反撃が間に合わない。ヘタすれば真空波動拳のエスキに



## ●空中竜巻旋風脚を迎撃する方法

使用キャラ	対処法
リュウ	昇龍拳、立ち中P
ケン	昇龍拳、立ち中P、立ち中K
春麗	立ち強K、斜め下から空中投げ
サガット	タイガーブロウ、立ち強K
アドン	しゃがみ強P、ジャガーリボルバー
パーティー	しゃがみ強P、ジャンプ強K
ガイ	前方ジャンプ強K
ソドム	しゃがみ強K
ナッシュ	ジャンプ強P、立ち強K
ローズ	しゃがみ強P、先読みでソウルスルー
ベガ	しゃがみ強P
豪鬼	昇龍拳、立ち中P
ダン	しゃがみ強P、強・昇龍拳
ダルシム	後方ジャンプ●+弱K、ヨガストライク+α
ザンギエフ	しゃがみ中P、(うしろの手を当てるように)ダブルリアット
元	逆瀧
ロレント	立ち強P、立ち中P、マインスイーパー
さくら	しゃがみ強P

VS

ケン

## 「跳ばせて落とす」はリュウよりも強力

基本はVSリュウと同じ地上戦。しかし、ジャンプ中キックでのめくり、前方転身による奇襲など、ケンは攻め手が多彩なので、より多くの対策が必要となる。

なかでもネックなのが前方転身。しゃがみ弱キックでのケンセイでツブせるが、タウン回避技とちがって、移動中は「空中にいる」と判定されているため、反撃に成功しても相手が空中に吹き飛び、連続技につなげることができないのだ。リーチの長い立ち強キックに対しては、全体の動作時間が長いので、ジャンプ(おもに垂直)での回避&反撃や、空振ったところへ反撃することが可能。ZEROカウンターもキメやすいぞ。なお、ケンのめくりジャンプ中キックは、相手が真上にいるときならガード方向は通常どおりと思ってい。確実に防いでいこう。



▲波動拳の硬直時間はリュウと同じ。どんな間合いでも、跳び込むにはかなりの先読みが必要

▼●+中Kはフォロースルーが短い。ZEROカウンター以外での反撃は狙わないほうがいい



## ●立ち強キックへのケンセイ&amp;反撃

使用キャラ	対処法
リュウ	強・波動拳でケンセイ
ケン	強・波動拳でケンセイ
春麗	先読みのしゃがみ中or強K
サガット	タイガークラッシュ、タイガーブロウ
アドン	しゃがみ中K
パーティー	P ZEROカウンター
ガイ	K ZEROカウンター
ソドム	P ZEROカウンター、立ち強K
ナッシュ	ソニックブーム
ローズ	P ZEROカウンター
ベガ	P ZEROカウンター
豪鬼	豪波動拳or斬空波動拳
ダン	我道拳
ダルシム	各種しゃがみパンチ
ザンギエフ	立ち中K、Kダブルリアット
元	忌流・K ZEROカウンター
ロレント	しゃがみ弱P、スティンガー
さくら	立ち弱K

VS

春麗

## うかつな手出しは自殺行為

跳び込みと足払いでの攻め、気功拳と天昇脚での守り、旋風蹴と◆+強キックでの奇襲が強い。結局、攻めるチャンスは、気功拳を撃ったときと、ジャンプ攻撃や足払いで攻めてきたとき（一瞬のスキ間）に限定される。

足払いのラッシュは、アドンのしゃがみ中パンチャローズの立ち中キックのような、足払いをツブせる攻撃を持つキャラはそれで、そうでないキャラは旋風蹴に注意しつつガードを固めるか、ZEROカウンターで反撃するチャンスを持ったほうがいい。跳び込みについても同様だ。

◆+強キックは、その後の2択が強力なので、できるかぎり迎撃したいが、対空技（ZEROカウンター含む）を仕掛けても、空振ったり、ツブされることが多い。的確な対処法を覚えよう。



▲動作が長い技でのケンセイは厳禁。相手に跳び込むチャンスを与えてしまうからだ

▼地上戦はガード主体。ここでZEROカウンターをキメられるようになればグッド



## ●◆+強キックを迎撃する方法

使用キャラ	対処法
リュウ	②ZEROカウンター、昇龍拳
ケン	②ZEROカウンター、昇龍拳
春麗	強・天昇脚、引きつけて◆+強キック
サガット	後方ジャンプ中キック、タイガークラッシュで逃げる
アドン	ライジングジャガー、キックZEROカウンター
バーディー	②ZEROカウンター
ガイ	②ZEROカウンター
ソドム	ジャンプ強キック、しゃがみ強キック
ナッシュ	弱・サマーソルトシェル、ジャンプ強キック
ローズ	ジャンプ強キック、②ZEROカウンターは不確実
ベガ	②ZEROカウンター、しゃがみ強キック
豪鬼	②ZEROカウンター、豪昇龍拳
ダン	②ZEROカウンター
ダルシム	②ZEROカウンター
ザンギエフ	相打ち覚悟のダブルラリアット
元	忌流・しゃがみ強キック、喪流 or 忌流・キックZEROカウンター
ロレント	ガード後にしゃがみ弱キック→バトリオットサークル
さくら	ガード後にしゃがみ弱キック

VS

サガット

## こちらに有利な間合いを確保しよう

タイガークラッシュ→投げ技orタイガークラッシュの2択が強力だが、投げ技にはタイガークラッシュのガード直後に攻撃、タイガークラッシュにはガードを固めつつけることで対処できる。どちらを行なうべきかは読みの勝負となるが、成功時のメリットは後者のほうが大きいので、ガード主体で対応するのが得策かも。可能ならタイガークラッシュのガード後に無敵必殺技で反撃したり、タイガークラッシュ自体をZEROカウンターで封じておこう。

こちらから攻める場合、タイガーショットを撃ったときに跳び込むのがベストだが、タイガーショットの食らい判定は見た目よりも小さいので、ここでのジャンプ攻撃は早めに仕掛けること。接近後は、相手の地上攻撃（おもに立ち中キック）を下表の技でツブしていくといい。



▲タイガークラッシュの根元とタイガークラッシュは空中ガード不可。うかつな跳び込みは危険だ

▼2P側のサガットは、タイガークラッシュで画面端の相手の裏に回ることができる。要注意



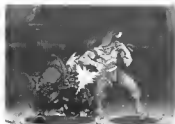
## ●立ち中キックへのケンセイに有効な技

使用キャラ	対処法
リュウ	しゃがみ弱キック、立ち強キック
ケン	しゃがみ弱キック、立ち強キック、立ち中キック
春麗	立ち弱キック、しゃがみ弱キック、立ち中キック
サガット	しゃがみ弱キック
アドン	しゃがみ弱キック、立ち強キック
バーディー	ブルホーン
ガイ	立ち弱キック、しゃがみ強キック、しゃがみ中キック
ソドム	しゃがみ強キック、しゃがみ弱キック
ナッシュ	しゃがみ中キック
ローズ	◆+中キック、しゃがみ強キック
ベガ	なし
豪鬼	立ち弱キック、しゃがみ強キック
ダン	しゃがみ中キック、しゃがみ弱キック
ダルシム	各種しゃがみ弱キック
ザンギエフ	◆+強キック、ダブルラリアット
元	喪流・しゃがみ強キック、忌流・しゃがみ弱キック
ロレント	しゃがみ中キック
さくら	立ち弱キック

## トリッキーな動きにまどわされるな

ジャガーキックとジャガートゥースは、どちらも軌道が変則的で、前者は対空技をツブしたり、かわしながら攻撃できるし、後者は弱でワザとこちらの目前で着地するといったフェイントが可能だ。しかし、ジャガーキックは立ちガードすれば反撃が間に合う。ジャガートゥースも下表の技(カッコ内は間合い)で迎撃したり、相手が画面端から跳ぶ直前に垂直ジャンプすることで突進を回避し、着地したところへジャンプ攻撃からの連続技をキメられる。

一方、こちらから攻め込む場合、ライジングジャガーや◆+中Ⓚといった対空技には要注意。まずは地上&中間距離戦をメインにし、相手が立ち強キックなどを多用してきたら、はじめて跳び込むといい。いずれにせよ、迎撃主体の戦法をとったほうがいだろう。



▲地上戦ではモーションが速い  
◆+中Ⓚに注意。ガード後の反撃はまず間に合わないぞ

▼アドンには、ジャガーキックやしゃがみ中Ⓚなど、足払いをツブす攻撃が多い



## 転ばされてからの対応がカギ

とにかく近づかせないようにしたいが、相手にはブルリベンジャーがあるので、飛び道具の連発は厳禁。ただし、こちらが行動可能なときにブルリベンジャーを仕掛けられた場合は、垂直ジャンプ攻撃+αで回避&反撃できる。

また、こちらの起き上がりに対する、必殺投げ、立ち強キック(2ヒット目がしゃがみガード不可)、足払い、の3択が脅威。無敵必殺技での反撃がベストだが、間合いが離れているときなら弱・ダウン回避技を使ってもいい。

突進技のブルホーンとブルヘッドは、どちらも攻撃後の間合いが広がるため、近距離で仕掛けられたとき以外は突進技・投げ技の連係を食らわなくなった。したがって、ガードに徹するのが得策だが、キャラによっては迎撃手段があるので、このチャンスを逃さないように。



▲跳び込みは相打ち覚悟で迎撃したい。キャラによっては、立ちパンチなどが対空技になるぞ

▼ZEROカウンターのリーチが短いバーディーは、ラッシュをかけやすい相手だ



## ●ジャガートゥースを迎撃できる地上攻撃

使用キャラ	対処法
リュウ	立ち中Ⓚ(中間)、立ち強Ⓚ(遠)
ケン	立ち中Ⓚ(中間)、立ち中Ⓚ(遠)
春麗	立ち強Ⓚ(中間)、立ち中Ⓚ(遠)
サガット	なし
アドン	◆+中Ⓚ(中間)
バーディー	ブルホーン(遠近共通)
ガイ	立ち強Ⓚ(遠近共通)
ソドム	なし
ナッシュ	なし
ローズ	立ち強Ⓚ(遠)
ベガ	しゃがみ強Ⓚ(中間)
豪鬼	立ち中Ⓚ(中間)、立ち強Ⓚ(遠)
ダン	なし
ダルシム	◆+中Ⓚ(遠)、後方ジャンプ◆+中Ⓚ(遠近共通)
ザンギエフ	クイックダブルリアット(遠)
元	忌流・蛇穿(遠近共通)
ロレント	立ち中Ⓚ(中間)
さくら	しゃがみ強Ⓚ(中間)

## ●ブルホーンを迎撃する方法

使用キャラ	対処法
リュウ	ⓀZEROカウンター
ケン	ⓀZEROカウンター
春麗	◆+強Ⓚ
サガット	しゃがみ強Ⓚ、立ち中Ⓚ
アドン	しゃがみ中Ⓚ
バーディー	後発のブルホーン
ガイ	しゃがみ中Ⓚ、しゃがみ強Ⓚ
ソドム	しゃがみ強Ⓚ
ナッシュ	中・サマーソルトシェル
ローズ	しゃがみ強Ⓚ
ベガ	ⓀZEROカウンター
豪鬼	ⓀZEROカウンター
ダン	我道拳
ダルシム	立ち弱Ⓚ、しゃがみⓀでケンセイ
ザンギエフ	引きつけてⓀダブルリアット
元	ⓀZEROカウンター
ロレント	ガード後にしゃがみ中Ⓚ+α、先読みでマインスイーパー
さくら	しゃがみ強Ⓚで迎撃



VS

ガイ

## 2択を見切って反撃だ！

注意すべきは、基本技・疾駆げ(急停止)→通常投げの連係だ。これに対しては、しゃがみガードしながら中or強攻撃でケンセイするといい。最低でも投げ受け身をとることができるぞ。しかし、ここで中・武神旋風脚を使われると、そのケンセイがツブされるので、連係の起点となる基本技をZEROカウンターで封じるのが無難。崩山斗は他の突進技にくらべると、攻撃後のスキが小さいため、ガード後にヘタな手出しはしないように。武神イズナ落としは、こちらが画面端にいたり、しゃがんでいれば投げだけは食らわないが、そうでないときは無敵必殺技がジャンプ攻撃で(ジャンプ方向は先読みなら後方で)迎撃するのが有効だ。スーパーコンボゲージはZEROカウンターの方に消費していこう。



▲こちらの起き上がりに対する攻めには、ZEROカウンターで以降の連係を封じるのが基本

▼めくりジャンプ中キックにも注意が必要。これもZEROカウンターで対処しておきたい



VS

ソドム

## 前後左右の2択に耐えきれ！

最大の課題は、めくりジャンプ弱キックからの連係を防げるかにある。見た目にはめくりでも、ガードは通常どおりで背後に着地してくるケースが多いので、明らかに跳び越えられた場合をのぞいて、正方向でガードする習慣をつけておくこと。いっそのこと、すべての跳び込みを正方向でガードしてもいいだろう。跳び込みをガードした(食らった)あとは、レバーをしゃがみガード方向に入れながら弱ボタンを遅めに連打しよう。これで連続技や跳び込み→(足払い)→必殺投げの連係を防ぐことができるぞ。

なお、しゃがみ強キック、強・ジゴクスクレイブ、ダイキョウバーニングは、ガード後に弱→中攻撃やスーパーコンボで反撃することが可能。逆に、弱・ジゴクスクレイブはZEROカウンターでないと、まず反撃できない。



▲ソドムのしゃがみ強キックはすべての飛び道具をくぐる。キャンセルで撃っても危険だ

▼ZEROカウンターのリーチもあなどれない。飛び道具でのケンセイはひかえよう



## ●武神イズナ落としがきそうなときの行動

使用キャラ	対処法
リュウ	垂直ジャンプ強⊗、昇龍拳
ケン	垂直ジャンプ強⊗、昇龍拳
春麗	天昇脚、斜めジャンプ強⊗、立ち強⊗
サガット	タイガーブロウ
アドン	斜めジャンプ中⊕
パーティー	ジャンプ強⊗
ガイ	ジャンプ強⊗
ソドム	しゃがみ強⊕、ジャンプ強⊗
ナッシュ	サマーソルトシェル、ジャンプ強⊕
ローズ	しゃがみ強⊕、◆+中⊗で回避
ベガ	ジャンプ中⊗
豪鬼	垂直ジャンプ強⊗、豪昇龍拳
ダン	ジャンプ中⊗
ダルシム	しゃがみ弱or中⊗などで回避
ザンギエフ	引きつけてFダブルリアット、垂直ジャンプ◆+強⊕
元	忌流・しゃがみ強⊗
ロレント	メコンデルタエアレイドで回避、マインスイーパー
さくら	ジャンプ中⊕

## ●弱・ジゴクスクレイブへの対処

使用キャラ	対処法
リュウ	⊗ZEROカウンター、相打ち覚悟で立ち強⊕
ケン	⊗ZEROカウンター、相打ち覚悟で立ち強⊕
春麗	しゃがみ強⊗、しゃがみ強⊕でケンセイ
サガット	タイガーショットでケンセイ
アドン	立ち強⊗でケンセイ
パーティー	ブルホーンで迎撃、しゃがみ強⊗でケンセイ
ガイ	しゃがみ中⊗で迎撃
ソドム	しゃがみ強⊗、しゃがみ中⊕で迎撃
ナッシュ	弱→中・ソニックブームでケンセイ
ローズ	◆+中⊗、⊕ZEROカウンターで迎撃
ベガ	ガード後、ジャンプかスーパーコンボ
豪鬼	⊗ZEROカウンター、立ち強⊕
ダン	我道拳でケンセイ
ダルシム	しゃがみ⊕でケンセイ
ザンギエフ	垂直ジャンプ中⊕、ダブルリアットでケンセイ
元	忌流or喪流・ZEROカウンター
ロレント	しゃがみ強⊗で迎撃
さくら	立ち弱⊗、立ち強⊗でケンセイ

VS

## ナッシュ

## ソニックブームをかいくぐれ!

サマーソルトシエルの対空能力が強化された以上、攻め込むチャンスは相手がソニックブームを発射したときしかない。飛び道具を持つキャラはソニックブームを相殺しながら少しずつ前進し、そうでないキャラは相手の対空技が届かない間合い(スタート時よりも少し速め)からソニックブームを跳び越えよう。近距離戦になれば、相手はソニックブーム以外の技でケンセイしてくるので、うまくカウンター(おもにZEROカウンター)をキメて先手を奪回したい。めくりジャンプ攻撃やジャンプ軌道を変えられる技(ダルシムの●+強Kなど)を使ってサマーソルトシエルの空振りを誘ったり、ジャンプ頂点付近で空中オリジナルコンボを発動させ、その全身無敵でサマーソルトシエルの回避&反撃する戦法が有効だ。お試しあれ。



▲ソニックブレイクはすなおにガード。不用意に跳び込むと2発目を食らうことがあるぞ

▼クロスファイアブリッツにはK ZEROカウンターが空振りやすい。Pを使おう



## ●待たれたときの戦法

使用キャラ	対処法
リュウ	波動拳や空中竜巻旋風脚でのしぎ、真空波動拳
ケン	飛び道具を前方転身でくりつつ攻める
春麗	跳び込んで接近or弱攻撃→強・旋風蹴
サガット	遠距離でタイガーショットを撃ちまくる
アドン	弱・ジャガートゥースで対空技を誘う
パーティー	飛び道具にフルリベンジャーで反撃
ガイ	飛び道具に強・武神イズナ落として反撃
ソドム	飛び道具にP ZEROカウンター
ナッシュ	ソニックブーム&ブレイクで相殺
ローズ	飛び道具を跳ね返し、●+中Kから2択
ベガ	サマーソルトスカルダイバーでカクラン
豪鬼	豪波動拳を撃ちつつ近距離&地上戦へ
ダン	ゲージをタメてオリジナルコンボへ
ダルシム	P空中ヨガレポート→そのまま降下で対空技を誘う
ザンギエフ	飛び道具を跳び越して前進、バクチで●+強K
元	渾身でゆさぶり、対空技の空振りを誘う
ロレント	ハイジャンプから連続技orスティンガーで対空技を誘う
さくら	波動拳で相殺しつつ、真空波動拳で反撃

VS

## ローズ

## ガードすべき状況の把握が必要

ローズの戦法は、跳び込み(めくり含む)や●+中Kからのラッシュが主体。さいわい、ローズにはしゃがみガード不能技がなく(ジャンプ直後の弱キックはのそく)、守りを固めやすいので、①相手の跳び込みを迎撃、②●+中Kやソウルスパイラルのガード後に反撃、③ソウルパークを跳んでの跳び込み、で着実にダメージを与えたい。①はそれなりの対空技を持つキャラなら、比較的ラクに実行できる。②はどちらの技をガードしたときも、こちらが先に動けることを利用。だが、ふつうの技では返り討ちに合いやすいので、ZEROカウンターかスーパコンボを使うのがベストだ。③は跳んでのとおり。なお、接近戦でヘタに手出しすると、ソウルスパイラルへの連続技を食らってしまう。すなおにガードを固めたほうが利口だろう。



▲遠距離での飛び道具はソウルリフレクトで対処されやすい。間合いや強弱の使いわけを



## ●●+中Kをケンセイするのに有効な技

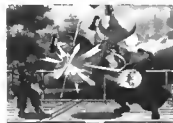
使用キャラ	対処法
リュウ	●+中K
ケン	立ち強K
春麗	しゃがみ強K、●+強K
サガット	タイガークラッシュ
アドン	しゃがみ中P、立ち弱K
パーティー	しゃがみ強K、立ち強K
ガイ	しゃがみ中K
ソドム	立ち強K、立ち弱K
ナッシュ	●or●+強K、●or●+中K
ローズ	立ち中K
ベガ	ダブルニープレス
豪鬼	●+中K
ダン	強・断空脚
ダルシム	立ち中P、しゃがみP
ザンギエフ	なし
元	忌流・しゃがみ弱K
ロレント	しゃがみ中P
さくら	中・春風脚

VS

ベガ

## 相手がゲージをタメる前に攻め込め

うかつに飛び道具を撃つと、ヘッドプレスで反撃されるため、とにかく接近戦を挑むのが基本。サマーソルトスカルダイバーは、こちらの対空技をツブしたり、スカすことが多い。ZEROカウンターを使っても、攻撃が当たる前に相手に着地されてしまうので、事前に前方ジャンプ攻撃でツブすが、立ちガードを固めよう。ヘッドプレスへのZEROカウンターも使用厳禁だ(ローズのゼロカウンター以外はまず空振る)。近距離戦になったときは、相手のゼロカウンターを封じるため、跳び込みをひかえて地上戦をメインにする。こちらの足払いダブルニープレスでツブされてしまうが、ガードに成功すれば下表の攻撃(ケンと豪鬼はリュウの連続技でも可)をキメられるので、とくに中間距離ではガードを多めに行なおう。



▲ニープレснаイトメアは飛び道具も簡単に抜けてくる。近距離戦では要注意だ

▼こちらから跳び込むときは、空中戦になることを考慮して、リーチの長い攻撃を使うべし



## ●ダブルニープレスのガード後にキメられる攻撃

使用キャラ	対処法
リュウ	しゃがみ中Ⓚ・強・波動拳
ケン	立ち中Ⓚ→強・波動拳or神龍拳
春麗	しゃがみ中Ⓚ・千裂脚
サガット	しゃがみ中Ⓚ→強・グランドタイガーショット
アドン	しゃがみ中Ⓚ
パーティー	各種必殺投げ
ガイ	しゃがみ強Ⓚ・強・崩山斗
ソドム	しゃがみ弱Ⓚ・強・ジゴクスクレイブ
ナッシュ	弱攻撃→強・ソニックブーム
ローズ	しゃがみ中Ⓚ→弱・ソウルスパイラル
ベガ	立ち強Ⓚ→強・ダブルニープレス
豪鬼	弱攻撃→中・竜巻新空脚→強・豪昇龍拳
ダン	しゃがみ弱Ⓚ・強・我道拳
ダルシム	しゃがみ弱Ⓚ→強・ヨガファイア
ザンギエフ	弱・スクリュールバイルドライバー
元	長流・しゃがみ弱Ⓚ・立ち強Ⓚ、忌流・しゃがみ弱Ⓚ→蛇咬脚
ロレント	パトリオットサークル
さくら	しゃがみ弱Ⓚ・立ち弱Ⓚ→強・咲桜拳

VS

豪鬼

## 跳び込みへの的確な対処を考えよう

VSリュウ(ケン)との大きなちがいは、新空波動拳、百鬼襲、阿修羅閃空、陶獣殺の存在。新空波動拳は射出が遅く、角度が下向きになったので、ジャンプ攻撃でのツブシがラクになった。逆に、前作で有効だった空中ガード→ダウン回避技は反撃を受けやすいので狙わないほうがいいだろう。百鬼襲への対処法は、武神イナ落としのときと同じようにしゃがみガードを固めているのがベストだ(百鬼襲での打撃技はすべてしゃがみガード可能)。阿修羅閃空は弱攻撃連打でケンセイするが後方ジャンプで仕切りなおす。陶獣殺はすなおに垂直or後方ジャンプで回避すること。ただし、重力級キャラ(パーティー、ソドム、ザンギエフ)はジャンプでもよけられないことがあるので、投げ技やスーパーコンボで反撃しよう。



▲しゃがみガード不可のⓀ+中Ⓚは攻撃後のスキが小さく、リーチも長い。反撃はひかえよう

▼接近戦では、めくりジャンプ攻撃とジャンプⓀ+中Ⓚ(通常ガード)の2択に注意



## ●新空波動拳の迎撃に有効な技

使用キャラ	対処法
リュウ	ジャンプ強Ⓚ
ケン	ジャンプ強Ⓚ、前方転身でくぐる
春麗	ジャンプ中Ⓚ、強・旋円蹴
サガット	ジャンプ中Ⓚ
アドン	ジャンプ強Ⓚ、ジャガーリボルバー
パーティー	ジャンプ強Ⓚ、フルホーン
ガイ	ジャンプ強Ⓚ、武神旋風脚
ソドム	ジャンプ強Ⓚ、しゃがみ強Ⓚ
ナッシュ	ジャンプ強Ⓚ
ローズ	ジャンプ強Ⓚ、中・ソウルフレクト、Ⓚ+中Ⓚでくぐる
ベガ	ジャンプ強Ⓚ、サマーソルトスカルダイバーで回避
豪鬼	ジャンプ強Ⓚ、前方転身
ダン	ジャンプ中Ⓚ
ダルシム	ジャンプ中Ⓚ、ヨガプラスト
ザンギエフ	ジャンプ弱Ⓚ
元	長流or忌流・ジャンプ強Ⓚ
ロレント	ジャンプ弱Ⓚ、ジャンプ強Ⓚ
さくら	ジャンプ中Ⓚ

## 勝って当然……ではないぞ！

基本性能は低いが、めくりジャンプ中キックからの連続技、断空脚でのカウンター、不意をついたオリジナルコンボなど、一発逆転性は高いので心してかかること。また、接近戦でのラッシュに手を出すと、その出ぎわをツブされることが多いので、ガードを固めて間合いが広がるまで待つが、ZEROカウンターで追い払うなどして、中間～遠距離で勝負をかけよう。ただし、ここで気をつけたいといけないのが断空脚による奇襲だ。足払いだけでなく、飛び道具を跳び越えつつ攻撃されることもあるため、下表の技でのケンセイ（迎撃）を忘れずに。また、立ち状態を維持しているとオリジナルコンボ（しゃがみ強キック+α）を食らいやすいので、スタート時よりも近い間合いでは、しゃがみガードを意識したほうがいい。



▲我道拳のガード後は、いろいろな技で反撃できる。こちらが画面端にいるとキマリやすいぞ

▼弱・断空脚は立ちガードしないと反撃（ZEROカウンターも含む）が間に合わない



## 遠距離戦でも優位に立つべし

リーチの長い基本技に手こずるが、下表の技でツブすことが可能だ。攻め手を封じられたダルシムが、ヨガファイアや強攻撃を多用してきたり、ジャンプ✚+キックやジャンプ✚+強パンチ（以下、ドリル攻撃）で攻め込んでくれば、先手を奪回するチャンスが到来する。

こちらから跳び込むときは、ジャンプ攻撃の先端を当てるようにすると迎撃されにくい。また、打点を低めにすれば、ZEROカウンターで反撃されてもガードできるぞ。ドリル攻撃は、ダルシムにとって攻めの起点なので、ZEROカウンターや無敵必殺技で確実に迎撃すること。迎撃に失敗したときは、そのままガードを固めたほうがいい。投げ間合いが縮小されたため、「ストII」で多用されたドリル攻撃→投げ技の連係はめったに食らわないからだ。



▲ヨガプラストやヨガストライクは先読み時の対空技。これを食らうのは跳び込みすぎる証拠

▼空中ヨガテレポートに対しては出現時にジャンプ攻撃。地上で待っているのは得策ではない



## ●断空脚へのケンセイに有効な技

使用キャラ	対処法
リュウ	立ち弱Ⓟ
ケン	立ち弱Ⓟ
春麗	立ち弱Ⓟ、しゃがみ強Ⓞ、立ち強Ⓞ
サガット	タイガーショット、立ち強Ⓟ
アドン	しゃがみ強Ⓟ
パーティー	ブルホーン、しゃがみ強Ⓟ、しゃがみ中Ⓞ
ガイ	立ち弱Ⓟ
ソドム	しゃがみ中Ⓟ
ナッシュ	立ち弱Ⓟ
ローズ	しゃがみ弱Ⓟ、しゃがみ強Ⓟ、立ち強Ⓟ
ベガ	立ち弱Ⓟ
豪鬼	立ち弱Ⓟ、しゃがみ強Ⓟ、立ち強Ⓞ
ダン	立ち弱Ⓟ、しゃがみ強Ⓟ
ダルシム	立ち中Ⓟ、✚+中Ⓞ
ザンギエフ	ダブルリアット、しゃがみ弱Ⓟ
元	喪流or忌流・立ち弱Ⓟ、しゃがみ強Ⓟ
ロレント	立ち弱Ⓟ、立ち強Ⓟ
さくら	立ち弱Ⓟ、立ち中Ⓟ

## ●中間～遠距離戦でのケンセイに有効な技

使用キャラ	対処法
リュウ	しゃがみ弱Ⓟ、しゃがみ中Ⓟ
ケン	しゃがみ弱Ⓟ、しゃがみ中Ⓟ
春麗	しゃがみ中Ⓟ、しゃがみ中Ⓞ、しゃがみ強Ⓞ、立ち中Ⓟ
サガット	しゃがみ強Ⓞ
アドン	しゃがみ中Ⓞ
パーティー	しゃがみ中Ⓞ、しゃがみ弱Ⓞ
ガイ	しゃがみ中Ⓞ
ソドム	立ち弱Ⓞ、しゃがみ弱Ⓟ
ナッシュ	しゃがみ中Ⓟ、✚or✚+強Ⓞ
ローズ	しゃがみ中Ⓟ、立ち中Ⓞ
ベガ	しゃがみ中Ⓟ
豪鬼	しゃがみ弱Ⓟ、しゃがみ中Ⓟ
ダン	しゃがみ弱Ⓟ、立ち強Ⓟ、しゃがみ強Ⓟ
ダルシム	✚+中Ⓟ、✚+弱Ⓟ、✚+強Ⓟ
ザンギエフ	立ち弱Ⓞ、しゃがみ強Ⓟ、Ⓞダブルリアット
元	喪流・立ち中Ⓞ、忌流・しゃがみ中Ⓟ
ロレント	しゃがみ中Ⓟ
さくら	立ち弱Ⓞ

VS

## ザンギエフ

## やはり基本は近づかせないこと

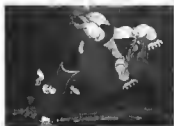
ザンギエフの最大の武器は必殺投げなので、それを食らうような状況は極力回避すべし。とくに、こちらからの跳び込みは、ダブルリアットで迎撃されたりガードorヒット後の必殺投げを食らいやすいので厳禁。意地でも地上区遠距離戦をキープしよう。

相手が攻め込んでくるときの戦法に、前方ジャンプ強キックをワザと空振るように出し、その宙返りモーションで対空技をスカしつつ、必殺投げをキメる、というものがあ。ジャンプ攻撃をガードさせてからの必殺投げよりも、ZEROカウンターでの反撃ができないぶん、こちらのほうが脅威と言えるだろう。投げ返しはかなり困難なので、宙返りモーションでもスカされない対空技を使うか、オリジナルコンボなどで反撃する習慣をつけておきたい。



▲必殺投げはオリジナルコンボ発動時の全身無敵で回避&反撃しよう

▼ジャンプ強キックで対空技をスカされるの図。このような展開はできるだけ避けたいところ



## ●ジャンプ強キック(スカ)→必殺投げの撃退法

使用キャラ	対処法
リュウ	立ち強◎、立ち中◎
ケン	立ち中◎、立ち中◎
春麗	立ち強◎、しゃがみ強◎
サガット	立ち強◎、タイガーブロウ
アドン	◆+中◎
バーディー	垂直ジャンプ強◎
ガイ	しゃがみ強◎
ソドム	ジャンプ強◎
ナッシュ	サマーソルトシェル
ローズ	しゃがみ強◎、ジャンプ強◎
ベガ	しゃがみ強◎、ベガワープで逃げまくる
豪鬼	立ち強◎
ダン	弱・断空脚
ダルシム	◆+中◎
ザンギエフ	しゃがみ弱◎連打、しゃがみ中◎、ダブルリアット
元	喪流or忌流・ジャンプ強◎
ロレント	ジャンプ弱◎、立ち強◎、エアレイドで逃げる
さくら	立ち強◎、立ち中◎

VS

## 元

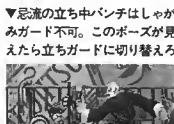
## 自分のペースで闘おう

喪流(◎3つ)の無敵必殺技・逆瀧は、根元以外なら空中ガード可能なので、対空技としてはそれほどおそれることはない。ただし、着地までの動作が短いため、空振りorガード時に反撃するときは、早めに技を出さないとガードされてしまう。また、元にはツブシに有効な基本技が多いので、中一強攻撃の連発はひかえたほうがいい。

忌流(◎3つ)はトリッキーな技が多く、その代表例が三角跳び後に飛行軌道を変えられる徨牙。斜めに降下したときは下表の対空技で迎撃、上昇したときは相手方向に前進して落下攻撃をスカし、着地のスキに反撃を狙おう。蛇穿は間合いが近ければ、ヒット時でも弱攻撃やスーパーコンボでの反撃が間に合う。飛び道具でのケンセイは◎ZEROカウンターなどで反撃されやすいことを忘れずに。



▲流派のちがいは立ち・しゃがみの中立ポーズで判断できる。左側が喪流、右側が忌流だ



▼忌流の立ち中パンチはしゃがみガード不可。このポーズが見えたら立ちガードに切り替える

## ●徨牙(斜めに降下)を迎撃する方法

使用キャラ	対処法
リュウ	立ち中◎、しゃがみ強◎
ケン	立ち中◎、立ち中◎
春麗	立ち弱◎、立ち中◎
サガット	◎ZEROカウンター
アドン	◆+中◎
バーディー	ブルホーン
ガイ	立ち弱◎、立ち強◎
ソドム	◎ZEROカウンター
ナッシュ	立ち弱◎
ローズ	しゃがみ強◎
ベガ	◎ZEROカウンター
豪鬼	立ち中◎、立ち強◎
ダン	立ち弱◎
ダルシム	◆+中◎、◆+中◎
ザンギエフ	ダブルリアット
元	喪流・◎ZEROカウンター、喪流・しゃがみ強◎
ロレント	立ち中◎、立ち中◎
さくら	しゃがみ強◎、立ち弱◎

VS

ロレント

## 飛行の先読みと見切りがポイント

相手が攻め込んできたときにあわてて手を出すと、その出ざわをツブされることが多いので、間合いが離れるまでガードを固めたほうがいい。そして、ZEROカウンターで反撃するか、遠距離から相手が突進技を仕掛けたところを迎撃して先手を奪回しよう。

メコンデルタエアレイドは、サガットとザンギエフ以外ならしゃがめば絶対に当たらず、そのまましゃがみ攻撃からの連続技をキメられる。後転動作が見えたら、すぐにしゃがむ習慣をつけよう（サガットは立ち強 $\text{\textcircled{K}}$ 、ザンギエフはダブルリアットで迎撃するといいい）。また、スーパーコンボゲージがタマったロレントは、オリジナルコンボやテイクノープリズナーでの一発逆転が可能。中間距離での前後移動や、遠距離からの飛び道具はひかえること。



▲相手のスーパーコンボゲージがLV2以上あるときに飛び道具を撃つと思わぬ反撃が……

▼スティンガーは通常の打撃技で相対できる唯一の飛び道具。下表のように対応しよう



## ●スティンガーへの対処法

使用キャラ	対処法
リュウ	前方ジャンプ強・空中竜巻旋風脚
ケン	前方ジャンプ強・空中竜巻旋風脚
春麗	前方ジャンプ中 $\text{\textcircled{K}}$
サガット	近場ならタイガーフロウ
アドン	強・ジャガーキック
パーティー	着地にブルリベンジャー、前方ジャンプ強 $\text{\textcircled{K}}$
ガイ	前方ジャンプ強 $\text{\textcircled{K}}$
ソドム	前方ジャンプ強 $\text{\textcircled{K}}$ 、ダイキョウバーニング
ナッシュ	ソニックブレイク
ローズ	オーラソウルスルー、◆+中 $\text{\textcircled{K}}$ でくぐる
ベガ	サマーソルトスカルタイパー
豪鬼	前方転身でくぐる
ダン	中・断空脚
ダルシム	前方ジャンプ強キック、ジャンプ◆+強パンチ
ザンギエフ	立ち弱 $\text{\textcircled{P}}$ 、前方ジャンプ弱 $\text{\textcircled{P}}$
元	猩牙、喪流or忌流・ZEROカウンター
ロレント	スティンガー、ハイジャンプ攻撃
さくら	弱or中・咲桜拳

VS

さくら

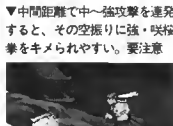
## 波動拳の性質を忘れないように

リュウやケンにくらべると、波動拳のスキが前後ともに大きく、さらに咲桜拳は無敵状態がないため、攻め込みやすいと思われがち。ところが、さくらは基本技の性能が高く、しゃがみ弱キックからの連続技が強力なので、接近戦が得意なキャラでないかぎり、むやみに近づくのは危険。相手の接近手段は跳び込みか春風脚しかないということを考えると、確実に迎撃を行なっていったほうが賢明だ。スーパーコンボゲージは、相手に近づかれたときZEROカウンターで反撃するために溜存しておくべし。

春風脚は、弱〜中だとガード後に弱攻撃やスーパーコンボでの反撃が間に合うが（届かないこともある）、強だけは相手のほうが先に動ける。よって、ZEROカウンターで反撃するか垂直ジャンプ攻撃でケンセイすること。



▲飛び道具の撃ち合いをするときは、波動拳の射程外（互いが画面端）にいるのが安全だ



▼中間距離で中〜強攻撃を連発すると、その空振りに強・咲桜拳をキメられやすい。要注意

## ●弱〜中・春風脚へのケンセイに有効な技

使用キャラ	対処法
リュウ	しゃがみ弱 $\text{\textcircled{P}}$
ケン	しゃがみ弱 $\text{\textcircled{P}}$
春麗	しゃがみ強 $\text{\textcircled{K}}$ 、しゃがみ中 $\text{\textcircled{P}}$
サガット	しゃがみ弱 $\text{\textcircled{P}}$
アドン	しゃがみ弱 $\text{\textcircled{P}}$
パーティー	しゃがみ中 $\text{\textcircled{P}}$ 、しゃがみ中 $\text{\textcircled{P}}$
ガイ	しゃがみ弱 $\text{\textcircled{P}}$
ソドム	しゃがみ弱 $\text{\textcircled{P}}$
ナッシュ	しゃがみ弱 $\text{\textcircled{P}}$ 、しゃがみ強 $\text{\textcircled{P}}$
ローズ	しゃがみ中 $\text{\textcircled{P}}$ 、しゃがみ強 $\text{\textcircled{P}}$
ベガ	しゃがみ強 $\text{\textcircled{P}}$
豪鬼	しゃがみ弱 $\text{\textcircled{P}}$ 、しゃがみ中 $\text{\textcircled{P}}$
ダン	しゃがみ弱 $\text{\textcircled{P}}$ 、しゃがみ中 $\text{\textcircled{P}}$
ダルシム	各種しゃがみ $\text{\textcircled{P}}$
ザンギエフ	しゃがみ弱 $\text{\textcircled{P}}$
元	喪流or忌流・しゃがみ弱 $\text{\textcircled{P}}$ 、忌流・しゃがみ中 $\text{\textcircled{P}}$
ロレント	しゃがみ弱 $\text{\textcircled{P}}$
さくら	しゃがみ強 $\text{\textcircled{P}}$

# § 5



## *How to Defeat CPU Characters*

# CPUキャラに有効な戦法とは?

対CPU戦の攻略記事は「基礎知識」「プレイヤー・キャラ別攻略法」「真・豪鬼打倒法」の3部から構成されている。ここでは、対CPU戦全般で役に立つ戦法を載せているので、以降の攻略ページとともに活用してほしい。

## I すべての基本は飛び込み連続技

対CPU戦において、1番の基本は飛び込み連続技をキメることだ。1～3人目までに登場するCPUキャラのように、こちらの攻撃に対してあまりガード動作を取らない相手はもちろんのこと、終盤に出てくるキャラに対しても、飛び道具のスキや、相手の起き上がりなどに積極的に飛び込もう。

飛び込み連続技の利点は、

- ①ジャンプ攻撃がヒットすれば、そのまま相手に何もさせないでダメージを与えつづけることが可能
- ②何度もキメれば相手が気絶する

③ガードされたとしても、スーパーコンボゲージをタメることができる……など、さまざま。スタートから最終ボスまでお世話になる戦法だ。

ただし、ジャンプ攻撃と地上で出す技をスキなくつなぐことには、細心の

注意をはらってほしい。とくに、7～8人目に登場したリュウ、サガット、ベガなどは、技と技のスキマにリバーサル必殺技を出してくることが多い。ジャンプ攻撃の打点が高いと思ったら地上では技を出さずにガードしよう。

### ここをスキなく

▶ジャンプ攻撃と着地後の技を確実につなげる(連続技にする)ことがもっとも重要だ



## II 相手の起き上がりに技を重ねる

飛び込み連続技などで相手をダウンさせたら、つぎに狙うべきは、相手の起き上がりに技を重ねることだ。使う技はいろいろあるので、出すときの注意点を含めて解説しよう。

### ●ジャンプ攻撃を重ねる

相手が起き上がる直前に飛び込み、ジャンプ攻撃を出す。ヒットしたら、そのまま連続技をキメるべし。CPUサガットに対してはとくに有効。

### ●しゃがみ弱→しゃがみ強のコンビネーションを重ねる

攻撃判定の先端だけがふれるような間合いでしゃがみ弱を当てたあと、すぐにしゃがみ強を出そう。CPUキャラはしゃがみ弱を防御した直後に行動しようとして、しゃがみ強を

食らってくれる。

おもに、1～4人目の相手に対してパーフェクト勝ちを狙っていくときに重宝する戦法だが、CPUロレントなら終盤に登場した場合でもハまる。

### ●オリジナルコンボを重ねる

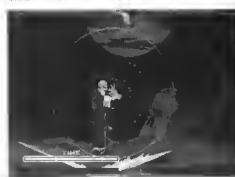
目の前でオリジナルコンボを発動さ

せると、相手は画面が暗転したと同時にのけぞりポーズをとって無防備状態となる。すかさずP.274にあるオリジナルコンボをキメるべし。残り体力が相手よりも少なくなったときの一発逆転用に、またはスーパーコンボ・フィニッシュを狙うときに効果的だ。



▲使用キャラがリュウ、豪鬼、さくらなら弱攻撃連打を重ねる戦法が終盤まで使える

▼オリジナルコンボで確実に相手の体力を減らせば、それだけ闘いがラクになるぞ





### III

## ジャンプ中はかならず空中ガード

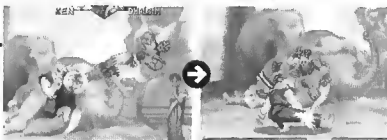
「跳び込み連続技を多用する＝空中にいる時間を長くする」ことには、相手の連続技を食らいにくくする、飛び道具をかすという利点がある。しかも、このゲームのCPUキャラは、こちらの跳び込みを空中ガード可能な技で迎撃するというクセを持っている。よけいなダメージを食らわないよう、ジャンプするときにはかならずレバーをガード方向へ入れておくこと。

ちなみに、CPUキャラのジャンプ攻撃を空中ガードしたときは、自分と相手の位置関係に注目しよう。もし、CPUキャラがこちらよりも低い位置

にいる（相手がジャンプ上昇中に技を出してきた）場合は、プレイヤー側が先に着地するので、相手の降りぎわを攻撃することが可能だ。

### VSダルシム

▶ジャンプ弱+弱  
⊗ or 強 ⊙ (ドリル攻撃) は、空中ガードをすれば簡単に反撃できる



### IV

## 相手の行動を誘う

CPUキャラは、こちらがレバーやボタンを入力したと同時になんらかの行動をとるようになっている。これを逆手にとるのが、以下の戦法。ここでは、実用的なものを紹介しておこう。

- CPUベガ……弱攻撃を連発するとしばらくしゃがんでからサイコショットを撃つ。そのスキに跳び込める。
- CPUサガット……スタート時の間合いでは、こちらが技を出した瞬間にタイガーショットを撃つことが多い。そこを真空波動拳などで反撃する。

### VSローズ

▶この距離で垂直ジャンプ攻撃を空振りすると、相手はこちらへ跳んでくることが多い



### VSダン

◀遠距離でなにからの技を出せば強・断空間を出してくる。垂直ジャンプ攻撃で迎撃だ

### V

## 足払いを対空技として使う

このゲームでは、キャラがジャンプしたあとの着地のスキがまったくないため、相手が決定的にガード動作をしていれば、着地に技を重ねていても確実にガードされるようになっている。しかしCPUキャラは、ジャンプ後

に着地した瞬間は無防備になるので、攻撃を重ねておくとおもしろいようにヒットする。つまり、相手の着地点が遠すぎて対空技が空振りしそうな場合は、しゃがみ強⊗を対空技として代用できるというわけだ。

なお、相手が自分の背後に着地するような場合なら、たいていの基本技がヒットしてくれる。無難にしゃがみ強⊗で転ばせてもいいが、余裕があれば連続技（リュウなら、しゃがみ中⊗→強・波動拳など）を担いたい。

## COLUMN

## このゲームの対CPU戦について

本書の攻略法は、難易度レベル2(初期設定)をもとに作られている。あくまでも「確実に勝つこと」を大前提にしているため、やや味気ないパターンもあるが、その点はご了承願いたい。実際のところ、『ZERO2』の対

CPU戦は、ほかの対戦格闘ゲームとくらべて難易度が低めになっている。1~4人目に登場したキャラに負けることはまずないので、無理にパターンを使わなくてもいい。連続技やコンビネーションの練習台にするなど、キミ

の好きなように闘おう。そのほか、『ZERO2』からの新システム「オリジナルコンボ」に対しては、わざとガードがアまくるようアルゴリズムが設定されている。スーパーコンボゲージがタマったら積極的に発動させて、強力な連続技をたたき込む快感を存分に味わってほしい。



リュウの強・波動拳は、近距離でヒットさせると相手からダウンを奪える。これを利用して、相手の起き上がりに跳び込みを置ね、強・波動拳を使った連続技をキメることをくり返せば、ほとんどのCPUキャラを簡単に倒せるぞ。

跳び込み連続技	ジャンプ強ⓐ	→	しゃがみ中ⓑ	→	強・波動拳
起き上がり置ね技	しゃがみ弱Ⓐ	→			強・波動拳

### 基本パターン

#### 跳び込み→強・波動拳

スタート時よりもちょっと近くらいの間合いで跳び込めば、ジャンプ強ⓐで相手の技をツブしやすい。離れすぎたり近すぎたりすると、前方ジャンプした面後に迎撃されてうまくいかないことがある。

起き上がりに地上で技を重ねるときは、「密着せずに弱攻撃を連打する」という基本どおりにやれば、跳び込み連続技よりも確実だ。しゃがみ弱Ⓐが1発当たったのを確認したら、すばやく強・波動拳でキャンセルしよう。

### VSケン 専用パターン



▲この距離でしゃがみ中ⓑを出せば昇龍破を誘える。これでスーパーコンボゲージを減らしておくと、大ダメージを受ける心配がなくなるぞ

お互いが画面端にいるような間合いで弱・波動拳を連発すれば、おもしろいほどヒットするぞ。近づかれてしまった場合はガードに徹し、相手の中or強・昇龍拳を空振りしたスキに連続技をたたき込んでやろう(タウンさせればベスト)。

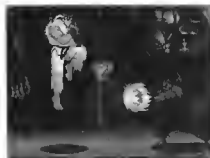
### VSサガット 専用パターン



▲ふつうに跳び込んでも、タイガープロウや立ち強ⓐなどで迎撃されることが多い。なんとしても、いったんダウンさせてから跳び込むのだ

スタート直後、相手は画面端まで下がってからタイガーショットを撃つことが多いので、こちらも前方に歩いていって、その出ぎわをしゃがみ強ⓑでツブす。それ以降は相手の起き上がりに上記の「跳び込み連続技」を重ねていけばOK。

### VS豪鬼 専用パターン



▲相手が起き上がる瞬間に前方ジャンプすると、豪波動拳を撃つことができる。そのスキに連続技をキメて大ダメージを与えろ

相手が後方ジャンプor後方ジャンプ竜巻新空脚を出すと、着地後に豪波動拳を撃つことが多い。そこを狙って跳び込んで連続技をキメよう。ジャンプ攻撃にも対処できるよう、つねに空中ガードしながらジャンプするのを忘れないように。

### CPUキャラ登場順

乱入キャラ  
さくら

	1人目	2人目	3人目	4人目	5人目	6人目	7人目	8人目
A	ナッシュ	ダルシム	ダン	ローズ	ザンギエフ			
B	春 麗	ザンギエフ	アドン	ダン	ダルシム			
C	アドン	ザンギエフ	春 麗	ベ ガ	ナッシュ			
D	ソドム	ダルシム	ダン	ロレント	ザンギエフ			
E	バーティ	ロレント	ガ イ	元	アドン			
F	ガ イ	元	バーティ	春 麗	ベ ガ			
G	ローズ	元	ソドム	ベ ガ	ガ イ			
H	ダン	ロレント	ガ イ	ローズ	バーティ	ケン	サガット	豪鬼
I	ザンギエフ	ローズ	ダルシム	ナッシュ	ベ ガ			
J	ダルシム	ナッシュ	ザンギエフ	春 麗	ソドム			
K	ロレント	ソドム	元	アドン	春 麗			
L	元	ナッシュ	ロレント	ガ イ	ダルシム			
M	ローズ	ザンギエフ	ナッシュ	ガ イ	バーティ			
N	ロレント	ソドム	ガ イ	ダン	春 麗			
O	元	バーティ	アドン	ローズ	ナッシュ			
P	ダルシム	バーティ	ロレント	元	ベ ガ			

# 対CPU戦攻略

## ケン

対CPU戦を攻略するうえで、リュウとの最大のちがいは、6〜7人目に登場するキャラが固定されていないことだ。P.254〜255に書かれている簡単なパターンも把握しておく、後半にだれが出てきても困らないぞ。

跳び込み連続技①	ジャンプ強②	→	強・昇龍拳
跳び込み連続技②	ジャンプ強②	↶	しゃがみ中③
		↷	強・波動拳

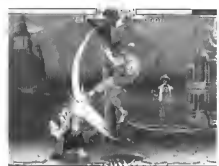
### 基本パターン

#### ダメージ量で圧倒しろ

やはり、跳び込み連続技をメインに攻めていくことになる。1〜4人目は①の連続技で相手をダウンさせて、起き上がり時に跳び込みを重ねる戦法でいい。しかし、後半に出てきたキャラに対しては、ガードされたときのことも考え、リスクの小さい②の連続技を使う。

相手が画面端にいる場合は、強・波動拳を当てたあとでも間合いが離れないので、直後にしゃがみ強③を出してフォローしておこう。相手の反撃をツブしやすいぞ。

### VSアドン、ザンギエフ 専用パターン



▲アドンは、跳び込みのかわりに必殺技を出す場合も。ライジングジャガーの空振りのスキにしゃがみ強③を当てるほかは、つねにガードだ

開始直後より少し近い間合いでしゃがみ弱②を出して、相手の跳び込みを誘おう。うまく跳んできてくれたら、弱・昇龍拳（立ち中②、立ち中③でもOK）で迎撃する。VSザンギエフでは、必殺投げを食らわないように間合いに注意。

### VSベガ 専用パターン



▲サイコクラッシャーは②ZEROカウンターで、ダブルニープレスはガードしてからしゃがみ弱②・強・波動拳の連続技で反撃すること

開始直後の間合いから前方ジャンプし、ベガに当たらないように、ジャンプの頂点付近で強②を出す。このときに、ベガが何もしてこなければ目の前に着地できるので、すかさず強・昇龍拳を出そう。相手は、ガードしないで食らってくる。

### VSリュウ 専用パターン



▲追いつめられたとき、うかつに手を出すのはマズイ。相手の波動拳に②ZEROカウンターを使おう。この程度の距離ならラクに届くのだ

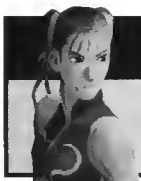
まずは前方へ向かって歩いていき、相手が画面端についたと同時に跳び込んで連続技をキめる。そのあとは、基本どおり空中ガードしながら跳び込もう。もし、ジャンプ直後に相手のジャンプ攻撃をガードした場合は、着地後に反撃可能だ。

### CPUキャラ登場順

#### 乱入キャラ ダン

	1人目	2人目	3人目	4人目	5人目	6人目	7人目	8人目
A	ナッシュ	ザンギエフ	アドン	元	ローズ	サガット	ダルシム	
B	春 麗	ダルシム	ソドム	ロレント	ナッシュ	さくら	アドン	
C	アドン	元	パーティー	さくら	ベ ガ	ソドム	春 麗	
D	ソドム	さくら	アドン	ダルシム	パーティー	ロレント	ナッシュ	
E	パーティー	ロレント	春 麗	ダルシム	ガ イ	さくら	ベ ガ	
F	ガ イ	ダルシム	ローズ	ロレント	ソドム	パーティー	元	
G	ローズ	ザンギエフ	ナッシュ	元	アドン	さくら	サガット	
H	ザンギエフ	春 麗	ロレント	ベ ガ	ダルシム	サガット	ナッシュ	
I	ダルシム	ソドム	さくら	アドン	元	春 麗	ザンギエフ	
J	ロレント	ガ イ	元	パーティー	さくら	ベ ガ	ローズ	
K	さくら	ナッシュ	ザンギエフ	ガ イ	ロレント	豪 鬼	春 麗	
L	元	ローズ	ダルシム	サガット	ザンギエフ	春 麗	ベ ガ	
M	ナッシュ	ダルシム	ローズ	ザンギエフ	ガ イ	パーティー	元	
N	ロレント	ソドム	ガ イ	さくら	サガット	ベ ガ	豪 鬼	
O	アドン	パーティー	元	ローズ	ダルシム	豪 鬼	ザンギエフ	
P	さくら	ロレント	アドン	ザンギエフ	元	サガット	ガ イ	

リュウ



# 対CPU戦攻略

## 春麗

跳び込むときは、つねにレバーを●に入れておこう。これなら、相手がこちらへジャンプしてきた場合に、強Pボタンを押すだけで空中投げかジャンプ強Pのどちらかが発動する。空中戦では、まず負けることはなくなるぞ。

跳び込み連続技

ジャンプ強P



しゃがみ中P



強・気功拳

### 基本パターン

#### ジャンプ強P or ● + 強K で跳び込め

スタート時の間合いから跳び込んで上記の連続技を狙うだけ。6人目までなら、しゃがみ中Pの前にしゃがみ中Pを追加してもいいぞ（正確には連続技ではないが、相手はガードしないで食らうことが多い）。また、必殺技は強・気功拳のかわりに相手をダウンさせる強・天昇脚を使うのも手だが、タイム時間がギリギリなので難度は高い。

なお、跳び込みのかわりに● + 強Kを使ったパターンもある。くわしいやりかたは右の連続写真を参照のこと。



▲まず、写真の位置で● + 強Kをガードさせる。打点は、少し高いくらいがベスト

▲着地と同時に、強・天昇脚。相手はなにかしらの反撃をしてくるが、一方的にツッパせるのだ

### VSケン 専用パターン



▲前方転身のあとは● + 中Kを出す確率が高いが、こちらが技を出すとき昇龍破で反撃してくるケースも。とりあえずガードしておくのが安全

ラウンド開始直後から後方へ下がり、お互いが画面端にいる状態になったら、弱・気功拳を連発するだけ。相手はガードせずに食らいまくるはずだ。まれに、跳び越えて接近してくることもあるが、また後方へ下がって間合いを離せばOK。

### VSベガ 専用パターン



▲この瞬間は、CPUベガは無防備状態になっている。投げのかわりに気功拳を使うと、ダメージも大きいうえに受け身もとられる心配もない

スタート直後ぐらいの距離から前方ジャンプをして、空中で強P or 強Kを空振りさせると、迎撃されずに相手の目の前へ着地できる。すかさず投げをキメよう。レバーはガード方向へ向かって入れておき、つねに画面中央側へ投げること。

### CPUキャラ登場順

乱入キャラ  
元

	1人目	2人目	3人目	4人目	5人目	6人目	7人目	8人目
A	ケン	ロレント	ローズ	ザンギエフ	サガット	ダルシム		
B	ナッシュ	ダルシム	バーディー	さくら	アドン	ロレント		
C	アドン	ザンギエフ	ナッシュ	ダン	ガイ	ローズ		
D	ソドム	ダン	ローズ	ダルシム	サガット	ザンギエフ		
E	バーディー	さくら	アドン	ロレント	豪鬼	ローズ		
F	ガイ	ダルシム	ソドム	さくら	ナッシュ	サガット		
G	ローズ	ロレント	ケン	ザンギエフ	ソドム	ダン		
H	ダン	アドン	ザンギエフ	ナッシュ	さくら	ガイ	リュウ	ベガ
I	ザンギエフ	ガイ	さくら	アドン	ダルシム	バーディー		
J	ダルシム	ケン	ロレント	バーディー	さくら	ガイ		
K	ロレント	バーディー	ダン	ガイ	さくら	ソドム		
L	さくら	ソドム	サガット	ナッシュ	ダルシム	豪鬼		
M	ソドム	ガイ	ロレント	バーディー	ダン	ダルシム		
N	ケン	ローズ	ザンギエフ	サガット	ロレント	アドン		
O	ダン	ナッシュ	豪鬼	ザンギエフ	ローズ	ロレント		
P	さくら	ダン	ダルシム	ロレント	ケン	ザンギエフ		

# 対CPU戦攻略

## サガット

移動速度が遅いため、スタート直後は跳び込む間合いを調節しにくい、いったん相手を転ばせてしまえばこっちのもの。タイガープロウの出ぎわの無敵時間と攻撃力を活かした連続技で、イッキに相手をKOできるぞ。

跳び込み連続技      ジャンプ強◎      強・タイガープロウ

### 基本パターン

#### 強・タイガープロウは根元から

スタート直後から、空中ガードしながら前方ジャンプをくり返して近づく。そして、間合いが写真①くらいになったら強◎で跳び込もう。このとき、強◎は高めに当ててもかまわない。相手が反撃してきても、着地直後に無敵時間のある強・タイガープロウを出せば、一方的にツブすことができるからだ（VSリュウだけは例外。着地後に反撃を食らってしまうので、低めに当てること）。相手をダウンさせたら少し距離をつめて、また同じ間合いから跳ぼう。



▲写真①。このあたりまで接近してから強◎で跳び込む。近すぎるとぶんにまはまったく問題ない  
▲相手が反撃してきた場合でもたいていは、着地直後に出した強・タイガープロウでツブせる

#### VSアドン、ザンギエフ 専用パターン



彼らへの跳び込みは迎撃されやすいので「跳ばせて落とす」戦法を使うといい。しゃがみ弱◎で相手の跳び込みを誘い、弱or強・タイガープロウで迎撃しよう。しゃがみ弱◎は連打せずに単発で出して、1発ごとに相手の反応を確かめること。

▲ザンギエフの技は攻撃力が高い。相打ちだところらのほうがイタいので、無敵時間中にヒットするように可能なかぎり引きつけて出すべし

#### VSケン、パーティー 専用パターン



この2人は飛び道具に弱い。開始直後に画面端まで後退し、パーティーには強で、ケンには弱でタイガーショットを連発するだけで勝てるのだ。相手はそれを跳び越えることができずに、画面端でクギづけになる。そのままハメてしまおう。

▲この戦法ならば、相手のスーパーコンボゲージがタマりにくい。VSパーティーでも、ブルペンジャーを警戒する必要はまったくないので

#### CPUキャラ登場順

乱入キャラ  
アドン

	1人目	2人目	3人目	4人目	5人目	6人目	7人目	8人目
A	ケン	ダルシム	春 麗	ロレント	パーティー	ナッシュ	元	
B	ナッシュ	ザンギエフ	ガ イ	元	春 麗	ソドム	ロレント	
C	春 麗	ロレント	ダ ン	パーティー	元	ローズ	ダルシム	
D	ソドム	さくら	ナッシュ	ダルシム	ケン	春 麗	ザンギエフ	
E	パーティー	元	ローズ	ダ ン	ロレント	豪 鬼	ガ イ	
F	ガ イ	ダルシム	ソドム	さくら	ナッシュ	ザンギエフ	春 麗	
G	ローズ	ダ ン	ザンギエフ	ナッシュ	ガ イ	さくら	豪 鬼	
H	ダ ン	ソドム	元	春 麗	ダルシム	パーティー	ローズ	
I	ザンギエフ	ローズ	ロレント	ケン	ソドム	元	ナッシュ	
J	ダルシム	ナッシュ	パーティー	さくら	ガ イ	ローズ	ザンギエフ	
K	ロレント	ケン	ザンギエフ	ローズ	ダ ン	ダルシム	ソドム	
L	さくら	ガ イ	ソドム	ダルシム	ローズ	ダ ン	元	
M	元	パーティー	さくら	ガ イ	ロレント	春 麗	豪 鬼	
N	ダ ン	ザンギエフ	ローズ	ケン	さくら	ソドム	ナッシュ	
O	ロレント	ダ ン	春 麗	ザンギエフ	豪 鬼	ガ イ	パーティー	
P	さくら	パーティー	ダルシム	ロレント	ケン	ローズ	ダ ン	

CHUN-LI / SAGAT

# 対CPU戦攻略

## アドン

前作と同じく、CPUキャラに対しては強・ジャガートゥースが絶大な効果を発揮する。相手は、こちらが強・ジャガートゥースを発動させた瞬間になんらかの迎撃技を出す、が、まず負けない。ほとんど運発している。

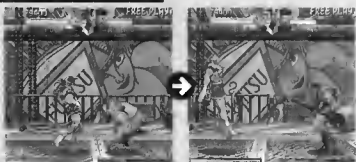
跳び込み連続技	ジャンプ中ⓧ	→	しゃがみ弱ⓧ	→	強・ライジングジャガー
起き上がり重ね技	立ち強ⓧ				

### 基本パターン

#### 強・ジャガートゥース→立ち強ⓧだけ

ラウンド開始直後から強・ジャガートゥース→立ち強ⓧの関係をくり返す。相手が空中で強・ジャガートゥースを食らってダウンしたら「相手の起き上がりに立ち強ⓧの足先を重ねる→ヒットorガードにかかわらず、強・ジャガートゥースを出す」という手順でパターンに復帰すること。相手を画面端に追いつめているとハメやすいぞ。

以上のパターンが非常に信頼できるので、跳び込み連続技は、相手が気絶したときしか使う機会はないだろう。



▲相手の起き上がりには、このくらいのタイミングで立ち強ⓧの足先を重ねておいて……

▲技の硬直が解けたと同時に、強・ジャガートゥースを出す。全キャラに対して有効な戦法だ

### VSケン 専用パターン

CPUケンにも、基本的には上記のパターンで闘える。ただし、強・ジャガートゥースを昇龍裂破で迎撃されるとやっかいなので、下の連続写真の方法で昇龍裂破を誘い、スーパーコンボゲージをゼロにしておく。

なお、これはCPUケンが5～6目目で出現した場合の話。1～4目目で出現したときは、こちらの誘いにあまり反応してこないし、基本パターンだけで十分勝てる。



▲もし相手のスーパーコンボゲージがタマったら、この間合いてしゃがみ中ⓧを出し、

▶昇龍裂破を誘う。技のスキに反撃したあとは、また基本パターンに復帰すればOKだ



### CPUキャラ登場順

乱入キャラ  
ヘガ

	1人目	2人目	3人目	4人目	5人目	6人目	7人目	8人目
A	ケン	ダルシム	ソドム	さくら	ナッシュ	ザンギエフ		
B	ナッシュ	ダ	ローズ	ザンギエフ	春 麗	ダルシム		
C	春 麗	ロレント	パーティー	元	ガ イ	さくら		
D	ソドム	元	ナッシュ	ダルシム	ローズ	ロレント		
E	パーティー	さくら	ガ イ	ロレント	ケン	元		
F	ガ イ	ザンギエフ	春 麗	ダルシム	ソドム	ダ		
G	ローズ	ダルシム	ナッシュ	さくら	パーティー	元		
H	ダ	ソドム	春 麗	ロレント	元	ローズ		
I	ザンギエフ	ガ イ	さくら	ナッシュ	ロレント	ケン		
J	ダルシム	ケン	ロレント	パーティー	ダ	ナッシュ		
K	ロレント	春 麗	ザンギエフ	ケン	ダルシム	ソドム		
L	さくら	パーティー	元	ガ イ	ザンギエフ	春 麗		
M	元	ローズ	ダ	ソドム	さくら	パーティー		
N	ザンギエフ	ケン	ロレント	春 麗	元	ガ イ		
O	ナッシュ	ダ	ザンギエフ	さくら	ソドム	ローズ		
P	ダ	ザンギエフ	さくら	ダルシム	ロレント	元		

リュウ

サガット

# 対CPU戦攻略

## バーディー

CPUキャラは、プレイヤーが仕掛けた必殺投げに対して特別な回避行動をとらない。パーティーは、マードラーチェーンをはじめ計3つの必殺投げを持っている。それぞれ用途が異なるので、状況に合わせてうまく使いわけよう。

跳び込み連続技	ジャンプ $\blacktriangledown$ +強 $\textcircled{P}$ orジャンプ強 $\textcircled{K}$	$\rightarrow$	しゃがみ強 $\textcircled{P}$
跳び込みコンビネーション	ジャンプ $\blacktriangledown$ +強 $\textcircled{P}$	$\rightarrow$	(立ち弱 $\textcircled{K}$ ) $\rightarrow$ 必殺投げ

### 基本パターン

#### ボディプレスで跳び込み

攻めの起点は跳び込みから。ジャンプ攻撃がヒットしたときは、攻撃判定の出現が早いしゃがみ強 $\textcircled{P}$ につなげる。ガードされた場合は、すかさずマードラーチェーンorバンディットチェーンをキメるのだ。なお、前者は自分の正面に、後者は背後に相手を投げる。かならず相手を画面端へ向かって投げるようにすれば、間合い調整がやりやすい。

スーパーコンボのブルリベンジャーは、相手が起き上がった直後や飛び道具を撃つスキを狙って出すと効果的。



▲相手を画面端に追いつめたらブルリベンジャーを狙うチャンス。ボタンは $\textcircled{K}$ だけでいいぞ



▲VSサガットでとくに有効。飛び道具を持たないキャラには起き上がった瞬間に出すとグー

### VSサガット 専用パターン



▲ジャンプ攻撃はできるかぎり低くヒットさせよう。そうしなければ、着地後に出すしゃがみ強 $\textcircled{P}$ がガードされてしまう可能性があるぞ

開始直後、相手が後退するのを前方ジャンプで追いかけると、ちょうどタイガーショットのスキに跳び込める。ジャンプ攻撃のあとはしゃがみ強 $\textcircled{P}$ を出して転ばせよう。

以降は、相手の起き上がり前に跳び込みを重ねるのをくり返せばOK。

### VSベガ 専用パターン



▲前方ジャンプをするかわりにブルリベンジャーを使うのもおもしろいが、スーパーコンボゲージはZER0カウンター用に残すほうが無難だ

スタート時の間合いでしゃがみ弱 $\textcircled{P}$ を2、3発空振りさせると、ベガは一定時間しゃがんでからサイコショットを撃ってくる。少しだけ前進してから何も技を出さないで跳び込み、着地と同時に強・マードラーチェーンをキメるのだ。

### CPUキャラ登場順

乱入キャラ  
ダルシム

	1人目	2人目	3人目	4人目	5人目	6人目	7人目	8人目
A	リュウ	ロレント	ソドム	さくら	ガイ			
B	ケン	ザンギエ	春 麗	ガイ	ロレント			
C	ナッシュ	ダ ン	ソドム	ロレント	豪 鬼			
D	春 麗	ロレント	ガイ	ザンギエ	リュウ			
E	アドン	さくら	ナッシュ	ローズ	豪 鬼			
F	ソドム	ダ ン	アドン	ナッシュ	さくら			
G	ガイ	さくら	アドン	春 麗	ザンギエ			
H	ローズ	ザンギエ	ケン	アドン	ダ ン	元	サガット	ベガ
I	ダ ン	ソドム	リュウ	ロレント	春 麗			
J	ザンギエ	春 麗	ロレント	ナッシュ	ケン			
K	ロレント	ローズ	ダ ン	ソドム	リュウ			
L	さくら	アドン	ロレント	ケン	ナッシュ			
M	ダ ン	ナッシュ	さくら	豪 鬼	アドン			
N	さくら	ザンギエ	ローズ	リュウ	ソドム			
O	春 麗	ザンギエ	ローズ	リュウ	ガイ			
P	ガイ	ダ ン	ザンギエ	ケン	ローズ			

ADDON / BIRDIE

# 対CPU戦攻略

## ガイ

6~8人目の登場キャラが固定されているうえに、7人目のロレントと8人目のベガには専用の攻略パターンがあることから、エンディングを見るのが比較的ラクなキャラと言える。連続技の練習にちょうどいいぞ。

飛び込み連続技①

ジャンプ強◎



立ち強◎



強・崩山斗

飛び込み連続技②

ジャンプ強◎



しゃがみ中◎(2ヒット)

### 基本パターン

#### 画面端まで追いつめろ!

基本どおり飛び込んで上記の連続技を狙っていく。①の連続技なら、立ち強◎の前に立ち中◎を追加できるぞ。

問題なのは、ガイのジャンプは軌道が高いうえに飛距離がありすぎるため、相手を飛び越えずにジャンプ攻撃を当てるのがむずかしいこと。それを克服するには、ジャンプ中◎でジャンプ軌道を調整して攻撃を当てるか、相手を画面端に追いつめておくのが有効だ。右の写真の要領で早めに相手を画面端でダウンさせよう。



▲ガイの飛び込みは、遠距離からでもラクラク届くの。ラウンド開始直後に飛び込んで……

▲連続技①をキメれば、相手はイッキに画面端に。これでグッと飛び込みやすくなるはず

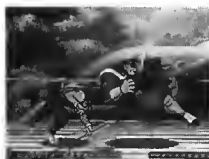
### VSロレント 専用パターン



▲相手が地上にいますと、打点が高くなる事が多くなる。だが、着地後すぐにしゃがみ中Kを出せば、相手の反撃をツブせる可能性大

空中を忙しく飛び回るCPUロレントにはジャンプ中◎連発が有効だ。前方ジャンプ直後に出しておけば、ほとんどの空中攻撃に勝てるぞ。相手が地上にいるときに当たった場合は、着地後すかさずしゃがみ中◎を出してダウンを奪おう。

### VSベガ 専用パターン



▲つねに画面中央側へ投げるようにすれば、受け身をとられたときでも間合い調整する必要がない(そのまま前方ジャンプすればOK)。

スタート直後の間合いから前方ジャンプして、相手に当たらないように強◎を出そう。すると、CPUベガはしゃがんだまま何もしないか、しゃがみ強◎を空振りすることが多いので、着地したと同時にすかさず◎通常投げをキメてしまおう。

### CPUキャラ登場順

乱入キャラ  
ロース

	1人目	2人目	3人目	4人目	5人目	6人目	7人目	8人目
A	リュウ	ザンギエフ	春 麗	アドン	ダルシム			
B	ケン	ダルシム	パーティー	サガット	元			
C	ナッシュ	元	リュウ	ザンギエフ	ダ ン			
D	春 麗	ダ ン	アドン	ケン	ザンギエフ			
E	アドン	ザンギエフ	リュウ	ダルシム	サガット			
F	パーティー	さくら	ナッシュ	元	春 麗			
G	ダ ン	アドン	ダルシム	パーティー	さくら			
H	ザンギエフ	春 麗	ダルシム	リュウ	ナッシュ	ロ レン ト	ベ ガ	
I	ダルシム	ケン	さくら	ナッシュ	豪 鬼			
J	さくら	ナッシュ	元	春 麗	ケン			
K	元	パーティー	ダ ン	さくら	アドン			
L	さくら	アドン	ザンギエフ	ナッシュ	リュウ			
M	ケン	元	ダ ン	サガット	パーティー			
N	春 麗	パーティー	リュウ	ダルシム	サガット			
O	ザンギエフ	ダ ン	ナッシュ	元	豪 鬼			
P	ダ ン	さくら	ザンギエフ	ダルシム	元			



# 対CPU戦攻略

## ソドム

跳び込み連続技

ジャンプ強⑨



しゃがみ強⑩



強・ジゴクスクレイブ

起き上がり重ね技

しゃがみ強⑩



強・ジゴクスクレイブ

相手の起き上がりに下記の連続技を重ねると、最後までハメることができる。まずは跳び込み連続技、強・ジゴクスクレイブ、しゃがみ強⑩などを駆使して、なんとしても相手をダウンさせるのだ。成功すれば勝利は99%確実だぞ。

### 基本パターン

#### 独特の重ねをマスターする

まずは相手を転ばせよう。ふつうに跳び込み連続技をキメるほか、中間距離でいきなり強・ジゴクスクレイブorしゃがみ強⑩を出すのも有効だ。

うまくできたら「相手の起き上がった瞬間」にしゃがみ強⑩を重ね、それをキャンセルして強・ジゴクスクレイブにつなげる。しゃがみ強⑩の重ねかたにクセがあるので、右の写真を参考にタイミングと位置をつかんでおくこと。これさえマスターすれば、対CPU戦は楽勝だ。



▲相手がこのぐらゐまで起き上がったのを見てから、しゃがみ強⑩を出す(間合いに注目！)  
▲しゃがみ強⑩をこのポーズのときにヒットさせ、キャンセルで強・ジゴクスクレイブ

#### VSリュウ、ガイ 専用パターン

上記のパターンの欠点は、しゃがみ強⑩がヒットしたかガードされたかを見きわめる時間がないことだ。しゃがみ強⑩がガードされているのに強・ジゴクスクレイブを出すと、攻撃後に反撃を食らうおそれがある。

VSリュウ、ガイ戦は、ふだんのタイミングでしゃがみ強⑩を重ねるとガードされることが多い。少し遅め(相手が起き上がった直後)に出すと、ヒットしやすくなるぞ。



▲リュウとガイが完全に起き上がってからしゃがみ強⑩を出すのだ。すると……

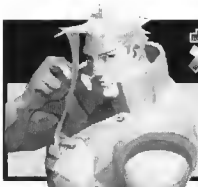
▶相手の技をツブしつつヒットさせることが！強・ジゴクへにつなげ、ダウンさせる



#### CPUキャラ登場順

乱入キャラ  
ケン

	1人目	2人目	3人目	4人目	5人目	6人目	7人目	8人目
A	ナッシュ	ダルシム	ローズ	ダン	ザンギエフ	ロケット	リュウ	ガイ
B	春麗	ダン	バーティー	サガット	ダルシム			
C	アドン	ザンギエフ	ナッシュ	ダン	さくら			
D	バーティー	さくら	アドン	春麗	元			
E	ローズ	元	春麗	ダルシム	ダン			
F	ダン	ナッシュ	元	ザンギエフ	ローズ			
G	ザンギエフ	アドン	さくら	ナッシュ	春麗			
H	ダルシム	ローズ	さくら	アドン	バーティー			
I	さくら	バーティー	元	ローズ	アドン			
J	元	春麗	ダルシム	バーティー	ナッシュ			
K	ダン	バーティー	ダルシム	ナッシュ	サガット			
L	ザンギエフ	アドン	さくら	バーティー	ベガ			
M	ダルシム	春麗	ザンギエフ	ローズ	豪鬼			
N	さくら	ナッシュ	ダン	元	ベガ			
O	元	ローズ	ザンギエフ	春麗	サガット			
P	さくら	ザンギエフ	ダルシム	元	豪鬼			



# 対CPU戦攻略

## ナツシュ

眷属同様、ジャンプ強弱が空中投げにバケやすいのが長所。相手との間合いを調整するときには、歩くかわりに斜めジャンプ(レバーを▲に入れながら)を利用し、相手が跳んだら、すばやく強弱を入力するように心がけよう。

跳び込み連続技

ジャンプ強弱 ➡

しゃがみ弱弱 ➡

しゃがみ弱弱 ➡

中・サマーソルトシェル

起き上がり重ね技

しゃがみ弱弱

➡

中・サマーソルトシェル

### 基本パターン

#### 早めに相手を画面端へ追い込もう

画面端以外で中・サマーソルトシェルをヒットさせた場合は、そのあとに相手の起き上がりへ跳び込み連続技を重ねることができない。画面端へ追いつめるまでは、中・サマーソルトシェルを強・ソニックブームに変え、行動可能になったと同時に前方ジャンプするといひ。

また、ガイとサガットに対しては、ふつうに跳び込むと迎撃されやすい。しゃがみ弱弱で相手をダウンさせてから、起き上がりに攻撃を重ねるつもりで跳び込もう。

### VSローズ 専用パターン



▲弱弱および弱弱のヒットやガードにかかわらず、ローズはこのあとにジャンプをすることが多い。おもしろいように空中投げがキマるのだ

跳び込み連続技だけでも勝てるが、こんな攻略パターンもある。

まず、相手を画面端に追いつめる。そして密着からしゃがみ弱弱×2→しゃがみ弱弱を当てたあと、すぐに前方ジャンプして、空中投げを狙うのだ。ぜひお試しあれ。

### VSアドン、ザンギエフ 専用パターン



▲CPUアドンは、跳び込みのほかに必殺技を出してくることもある。だが、ジャガートゥース以外は弱・サマーソルトシェルで迎撃可能だ

この2人に対しては、スタート時よりわずかに近い間合いでしゃがみ弱弱を連発し、相手の跳び込みを誘って弱・サマーソルトシェルで迎撃していく……という戦法が有効だ。跳び込み連続技を狙うよりも時間はかかるが、確実性は高い。

### VSベガ 専用パターン



▲通常投げは中Pで狙うようにすること。これなら間合いが遠くて基本技が暴発しても、技の出しぎわをツブされることがまずなく安全だ

スタート時よりも少し近いぐらいの間合いから前方ジャンプして、直後に強弱を出すと、相手はしゃがんだまま何もしてこないことが多い。上記の間合いから跳べば相手の目の前に着地するハズなので、すかさず弱弱通常投げをキマるべし。

### CPUキャラ登場順

乱入キャラ

ロレント

	1人目	2人目	3人目	4人目	5人目	6人目	7人目	8人目
A	リュウ	ダルシム	ローズ	元	ソドム	ザンギエフ		
B	ケン	ザンギエフ	春 麗	ダルシム	アドン	元		
C	さくら	パーティー	ダン	ローズ	ケン	元		
D	春 麗	ダルシム	ガイ	ザンギエフ	リュウ	ローズ		
E	アドン	さくら	パーティー	ダルシム	ケン	ガイ		
F	ソドム	元	ダン	ローズ	ダルシム	パーティー		
G	さくら	パーティー	春 麗	ダン	ガイ	元		
H	ガイ	元	ソドム	さくら	豪 鬼	パーティー		
I	ローズ	ザンギエフ	リュウ	ダルシム	春 麗	ガイ		
J	ダン	さくら	アドン	ザンギエフ	リュウ	ローズ		
K	ザンギエフ	アドン	ダン	豪 鬼	ローズ	ソドム		
L	ダルシム	ケン	春 麗	ザンギエフ	ダン	パーティー		
M	さくら	ソドム	元	アドン	ダン	ザンギエフ		
N	元	パーティー	さくら	ガイ	ソドム	ダルシム		
O	リュウ	春 麗	ガイ	ザンギエフ	アドン	豪 鬼		
P	ダン	さくら	アドン	元	ソドム	ダルシム		

サガット

ベガ

# 対CPU戦攻略

## ローズ

飛び込み連続技

ジャンプ強②



しゃがみ強②



強・ソウルスパイラル

彼女のしゃがみ強②は、リーチの長さ、攻撃判定の出現スピードともに高性能で使い勝手がいい。相手の起き上がりを攻めるときや遠距離からの飛び込みを迎撃する場合など、対CPU戦においてはさまざまな局面で戦力となる。

### 基本パターン

#### しゃがみ弱①→しゃがみ強②の関係を重ねろ

上記の飛び込み連続技は攻撃力が高く使いやすいが、たとえ相手が画面端にいる場合にキメたとしても、つぎの起き上がりにジャンプ攻撃を重ねることはできない。

そこで、連続技をヒットさせたあとは、しゃがみ弱①→しゃがみ強②の関係を重ねるのだ。しゃがみ強②がヒットしたときは相手の起き上がりにジャンプ攻撃を重ねるように、ガードされたときはしゃがみ強②の硬直が解けたと同時に飛び込めばOK。



▲相手が気絶したときは、そのスキにすかさずLV1ソウルリウジョンを発動させて……



▲しゃがみ中②→強・ソウルスパイラル。画面端なら、相手の体力の半分を奪う破壊力！

### VS豪鬼 専用パターン



▲基本は、やはり飛び込み連続技。空中ガードを最大限に利用し、絶対に攻撃が当たるとき以外は手を出さないようにする。慎重にいけ

●阿修羅閃空は移動終了寸前にスキがあるので、そこをしゃがみ弱①連続で攻撃する。

●天鹿空閃脚のあとは、しゃがみ中②→強・豪波動拳と攻撃してくるためガード後に反撃可能。

以上のことをふまえたうえで、闘いにのぞめ。

### VSベガ 専用パターン



▲サマーソルトスカルダイバーからサイコクラッシャーという連係は、②ZEROカウンター・しゃがみ中②→弱・ソウルスパイラルで迎撃

こちらがしゃがみ弱①を2〜3発連打すると、相手は一定時間しゃがんだあと、つねに同じタイミングでサイコショットを撃ってくる。間合いが近ければそのスキに飛び込み連続技を狙う。遠いときは中・ソウルリフレクトで弾を跳ね返せ。

### CPUキャラ登場順

乱入キャラ  
豪鬼

	1人目	2人目	3人目	4人目	5人目	6人目	7人目	8人目
A	リュウ	ダルシム	春 麗	ザンギエフ	ナッシュ	ロレント		
B	ケン	ロレント	バーティ	さくら	ガイ	ダルシム		
C	ナッシュ	さくら	バーティ	ロレント	春 麗	元		
D	春 麗	ダン	ソドム	元	ケン	ザンギエフ		
E	アドン	ダン	ザンギエフ	ナッシュ	リュウ	元		
F	ソドム	ロレント	リュウ	春 麗	ダルシム	ダン		
G	バーティ	元	ケン	ガイ	さくら	ソドム		
H	ガイ	さくら	アドン	元	春 麗	ザンギエフ		
I	ダン	ナッシュ	元	リュウ	ダルシム	ソドム		
J	ザンギエフ	リュウ	ダルシム	ソドム	さくら	アドン		
K	ダルシム	ケン	ザンギエフ	アドン	元	春 麗		
L	ロレント	ガイ	ザンギエフ	ダン	ナッシュ	ケン		
M	さくら	アドン	ダルシム	ケン	ザンギエフ	ナッシュ		
N	元	ソドム	さくら	バーティ	ロレント	リュウ		
O	ダン	リュウ	ロレント	ガイ	ダルシム	バーティ		
P	さくら	バーティ	ダン	アドン	ロレント	ガイ		

サガット

ベガ

# 対CPU戦攻略

## ベガ

ベガの対CPU戦において、強敵は8人目のリュウだけ。ほかの相手は強・ダブルニープレスだけで倒せてしまう。ここで紹介しているコンビネーションを使うと、なぜか相手はダブルニープレスのときだけガードを解くのだ。

跳び込みコンビネーション

ジャンプ強⑧ →

しゃがみ弱⑨ →

しゃがみ中⑩ →

強・ダブルニープレス

起き上がり重ね技

しゃがみ中⑩ →

強・ダブルニープレス

### 基本パターン

#### 強・ダブルニープレスへ連係させろ

スタートから上記の跳び込みコンビネーションを狙っていく。たとえジャンプ攻撃をガードされても、気にせずに強・ダブルニープレスを出せばヒットするはずだ。相手をダウンさせたら、またジャンプ強⑧で跳び込もう。

なお、ガイとサガットには1度ダウンさせてからでないとなかなか跳び込みがきりにくい。ガイが相手なら武神旋風脚のスキに、サガットならタイガーショットの出ぎわに、しゃがみ強⑧を当ててダウンさせるべし。

▼相手が画面端にいるときは、ジャンプ強⑧は垂直ジャンプから仕掛けたほうがいい



▲しゃがみ強⑧でダウンさせた場合には、相手の起き上がりにはしゃがみ中⑩を買ってこよう

### VSリュウ 専用パターン

まず、開始直後に前方へ歩いて、相手を画面端(右)に向かって投げる。そのあとは、以下の手順で闘おう。

- ①ひたすら後方向下がつつ、相手が画面端(右)にいるときだけ弱・サイコショットを撃つ。
- ②自分が画面端(左)にたどり着いたら、相手をギリギリまで引きつけてから、前方ジャンプで場所を入れ替わる。
- ③画面端(右)へ向かって後退し、以下くり返し。



▲前方ジャンプで場所を入れ替わるときは、ジャンプ直後に強⑧を出しておくとい

▶CPUリュウが技を空振りしていたら、画面端に向かって投げてしまおう



### CPUキャラ登場順

乱入キャラ

ナッシュ

	1人目	2人目	3人目	4人目	5人目	6人目	7人目	8人目
A	ケン	ダルシム	バーティ	ロレント	春 麗	サガット		
B	豪 鬼	ロレント	ガ イ	ザンギエフ	春 麗	ダルシム		
C	春 麗	ダ ン	元	バーティ	アドン	ザンギエフ		
D	アドン	さくら	バーティ	ダルシム	ガ イ	元		
E	ソドム	元	ケン	ダルシム	バーティ	ロレント		
F	バーティ	ロレント	ソドム	元	サガット	ダルシム		
G	ガ イ	ザンギエフ	サガット	ロレント	ソドム	ダ ン		
H	サガット	ダルシム	アドン	ダ ン	元	ザンギエフ		
I	ダ ン	ソドム	春 麗	ザンギエフ	ダルシム	サガット		
J	ザンギエフ	ケン	ダ ン	サガット	ロレント	ガ イ		
K	ダルシム	アドン	豪 鬼	ザンギエフ	ガ イ	バーティ		
L	ロレント	ガ イ	ザンギエフ	アドン	ケン	ダルシム		
M	さくら	豪 鬼	元	春 麗	ザンギエフ	アドン		
N	アドン	さくら	豪 鬼	ケン	ダルシム	春 麗		
O	ロレント	ソドム	サガット	元	ガ イ	豪 鬼		
P	元	ダ ン	さくら	ソドム	春 麗	ロレント		

ローズ

リュウ

# 対CPU戦攻略

## 豪鬼

乱入キャラのリウを7~8人目に登場させてしまうと、かなりめんどうなことになる。ガードが固くない1~3人目で、スーパーコンボ・フィニッシュを積極的に狙っていき、4~5人目で登場させるようにしたほうがいい。

跳び込み連続技

ジャンプ強◎



しゃがみ中◎



強・豪波動拳

起き上がり重ね技

しゃがみ弱◎



強・豪波動拳

### 基本パターン

#### ガンガン跳び込めば勝てる

スタート時より少し近いぐらいの間合いから跳び込んで連続技を狙っていけばOK。5人目以降に登場するキャラには反撃されることもあるが、空中ガードしながら跳び込めば大きなダメージを食らうことはないはずだ。

注意したいのは「6人目以降に登場したリウと8人目の元に対しては、起き上がりにジャンプ攻撃を重ねない」ということ。たとえカンペキに技を重ねていたとしても、彼らはリバーサル必殺技で的確に迎撃してくるからだ。



▲VSリウの場合、ギリギリまで空中ガードで様子を見る。波動拳を撃っていたら攻撃だ



▲ジャンプ攻撃をしてきたら、こっちのもの。着地後にしゃがみ強キックなどで反撃しよう

### VSケン 専用パターン



▲空中ガードせずに、弱・豪波動拳をどんどん食らってくる。これを跳び越えて近づかないかぎり危険はない。パーフェクトもラクラクだ

CPUケンには、なぜか弱の飛び道具に弱い。お互いが画面端にいるような間合いで弱・豪波動拳を連発しているだけで、簡単に勝ててしまうぞ。もし近づかれた場合は、弱・昇龍拳→中・昇龍拳という連係を待ち、降りきわに反撃してやろう。

### VSベガ 専用パターン



▲間合いが合っていれば、このときにスーパーコンボが使われても1~2発しか食らわないはず。それほどダメージは受けないので気にするな

ベガの目の前に降りるように間合いを合わせてから前方ジャンプし、その頂点付近で強◎を出せば、相手に技が当たらないかわりに反撃も食らわない(ことが多い)。着地した瞬間は、相手は無防備なので、すかさず強・豪昇龍拳を出せ。

### CPUキャラ登場順

乱入キャラ  
リウ

	1人目	2人目	3人目	4人目	5人目	6人目	7人目	8人目
A	ケン	ロレント	ローズ	ダルシム	パーティー			
B	ローズ	ダルシム	パーティー	春麗	ザンギエフ			
C	ナッシュ	ダルシム	ガイ	さくら	ソドム			
D	春麗	ザンギエフ	アドン	ダン	ロレント			
E	アドン	さくら	パーティー	ロレント	ナッシュ			
F	ソドム	ダン	春麗	ザンギエフ	ローズ			
G	パーティー	さくら	ナッシュ	ダルシム	ガイ			
H	ガイ	ダルシム	ケン	ロレント	ソドム	サガット	ベガ	元
I	ローズ	ザンギエフ	ナッシュ	ダン	アドン			
J	ダン	アドン	さくら	ソドム	ダルシム			
K	ザンギエフ	ローズ	ロレント	ナッシュ	ダン			
L	ダルシム	春麗	ザンギエフ	ガイ	ケン			
M	ロレント	パーティー	ダン	春麗	ザンギエフ			
N	さくら	ソドム	ロレント	アドン	ザンギエフ			
O	さくら	ガイ	ケン	ダルシム	パーティー			
P	ロレント	ナッシュ	春麗	ザンギエフ	ケン			

# 対CPU戦攻略

## ダン

対CPU戦でメインとなるのは断空脚とオリジナルコンボ。ふだんは断空脚でガンガン攻め、スーパーコンボゲージがある程度タマったら、P.274で紹介している強力なオリジナルコンボを、相手の起き上がりに重ねよう。

跳び込み連続技	ジャンプ中ⓧ →	しゃがみ強ⓐ →	強・断空脚
起き上がり重ね技	しゃがみ強ⓐ →		強・断空脚

### 基本パターン

#### 強・断空脚で押しまくれ

しゃがみ強ⓧや断空脚で相手をダウンさせたら、起き上がりにしゃがみ強ⓐを重ね、キャンセルして強・断空脚につなぐのが基本だ。連続技にはならないが、かなりの確率でヒットしてくれるぞ。

相手が画面端にいる状態で断空脚をガードされたら、レバーをⓧに入れつつ強ⓐを連打すれば、投げがキマる場合が多い。ジャンプで逃げられることもあるが、そのときは着地にしゃがみ強ⓧを重ねれば、ダウンが奪える。

### VSベガ 専用パターン



▲サマーソルトスカルダイバーのあとは、サイコクラッシャーを出してることが多い。ガードしてから、ⓐZEROカウンターで反撃しよう

スタート時の間合いでしゃがみ弱ⓐを2~3発出す。するとCPUベガは、しばらくしゃがんだあとにサイコショットを撃ってくるので、そのスキに跳び込み、「ジャンプ中ⓧ→しゃがみ中ⓧ→強・我進拳」の連続技をたたき込めばOK。

### VSケン 専用パターン



▲この距離でしゃがみ中ⓧを出せば昇龍裂破を誘える。あらかじめ相手のスーパーコンボゲージを減らしておけば、大ダメージを受けずにすむ

基本パターンで闘った場合は、しゃがみ強ⓐのあとの強・断空脚を昇龍拳で迎撃されることがしばしば。相手の起き上がりには、ダイレクトに強・断空脚を重ねていくべし。画面端でガードされたときは、もちろん通常投げを狙っていこう。

### VSサガット 専用パターン



▲ふだんはタイガーショットを撃つスキに跳び込みを狙う。空中ガードしながら前方ジャンプし、飛び道具を撃つのを確認して技を出すのだ

スタート直後から前へ歩くと、サガットは後方へ下がるので、相手が画面端にたどり着く直前に跳び込んで、VSベガで紹介した連続技を狙う。

相手をダウンさせたら起き上がりに重ねるように跳び込み連続技orオリジナルコンボを出せ。

### CPUキャラ登場順

乱入キャラ  
ガイ

	1人目	2人目	3人目	4人目	5人目	6人目	7人目	8人目		
A	リュウ	ロレント	バーティ	ダルシム	ローズ	ベガ				
B	ナッシュ	さくら	ソドム	元	アドン	ダルシム				
C	春麗	ダルシム	リュウ	ザンギエフ	ナッシュ	ロレント				
D	アドン	ザンギエフ	ローズ	ロレント	ベガ	元				
E	ソドム	元	アドン	ダルシム	バーティ	さくら				
F	バーティ	さくら	ナッシュ	元	ソドム	ベガ				
G	ローズ	ロレント	バーティ	さくら	アドン	元				
H	ザンギエフ	ナッシュ	さくら	ソドム	ダルシム	アドン			ケン	サガット
I	ダルシム	リュウ	ザンギエフ	春麗	ロレント	バーティ				
J	ロレント	バーティ	ダルシム	ローズ	ザンギエフ	春麗				
K	さくら	ソドム	元	アドン	豪鬼	ナッシュ				
L	元	アドン	ロレント	リュウ	ダルシム	ソドム				
M	さくら	ザンギエフ	ナッシュ	ソドム	元	ローズ				
N	ザンギエフ	ローズ	さくら	バーティ	春麗	豪鬼				
O	春麗	ロレント	ダルシム	ナッシュ	リュウ	元				
P	ロレント	春麗	ザンギエフ	元	豪鬼	ベガ				



# 対CPU戦攻略

## ダルシム

起き上がり重ね技

◆+強◎



強・ヨガファイア

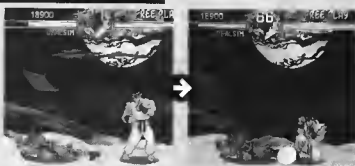
ゆっくりとした飛距離のない独特のジャンプのおかげで「跳び込みからの連続技」が狙えない。しゃがみ強◎(スライディング)と◆+強◎で、相手の起き上がりを攻めることを主体にCPUキャラと闘ってこよう。

### 基本パターン

#### しゃがみ強◎だけでOK

まず、写真①のような間合いからしゃがみ強◎を出して相手をダウンさせる。うまくできたら、そのスキに間合いを調節して、相手が完全に起き上がったのを確認してから再びしゃがみ強◎を出す。たったこれだけで勝てるのだ。

ただし、しゃがみ強◎をよくジャンプで跳び越されることに注意。その場合は、相手の着地点が遠いならしゃがみ強◎を降りぎわに重ねておき、近いなら着地点後に強◎通常投げ(ヨガスルー)をキメるのがいいだろう。



▲写真①。この間合いで出せば相手が何かしようとした瞬間にしゃがみ強◎がヒットしやすい

▲ガードされたら、手を出さずに相手の反撃を防御しておいてから、再度しゃがみ強◎を出せ

### そのほかのパターン



▲◆+強◎とヨガファイアの両方をガードされた場合は、しゃがみ強◎を出せばフォローがきく。そのあと基本パターンに移行することも可能

VSザンギエフなどで有効な戦法だ。相手をダウンさせたあと、起き上がりに(少し遅めに)◆+強◎を重ね、強・ヨガファイアにつなぐ。どちらがヒットしても相手はダウンするので、あとはこれをくり返せばいい。画面端でやるとラクだ。

### VSベガ 専用パターン



▲ベガが不意に出してくるヘッドプレスは、当たらずにこちらの背後に着地することがある。すばやくガード方向を入れかえよう

スタート時よりも少し近い間合いで、◆+弱◎を2~3発空振りする。ベガはこれに反応して、しばらくしゃがんだあとにサイコショットを撃つので、しゃがみ強◎で弾をくり抜けて攻撃すればいい。最初から最後までこれをくり返す。

### CPUキャラ登場順

乱入キャラ  
ザンギエフ

	1人目	2人目	3人目	4人目	5人目	6人目	7人目	8人目
A	リュウ	ロレント	ソドム	春麗	さくら	ナッシュ	ローズ	
B	ケン	元	ローズ	ソドム	ロレント	ガイ	サガット	
C	ナッシュ	さくら	ガイ	バーディー	元	ケン	春麗	
D	春麗	ダン	アドン	さくら	バーディー	サガット	元	
E	アドン	ロレント	リュウ	ローズ	元	バーディー	豪鬼	
F	ソドム	さくら	ナッシュ	アドン	ロレント	ローズ	サガット	
G	バーディー	さくら	ガイ	ナッシュ	ロレント	ダン	ローズ	
H	ガイ	元	春麗	バーディー	さくら	アドン	リュウ	ベガ
I	ローズ	ロレント	ケン	ダン	ソドム	元	ガイ	
J	ダン	バーディー	元	春麗	サガット	ロレント	ナッシュ	
K	ロレント	ケン	元	ソドム	ダン	春麗	豪鬼	
L	さくら	アドン	ロレント	ガイ	リュウ	ケン	バーディー	
M	元	ナッシュ	さくら	ソドム	アドン	ダン	ロレント	
N	さくら	ソドム	ダン	ガイ	元	ローズ	サガット	
O	元	春麗	アドン	サガット	ダン	バーディー	ロレント	
P	リュウ	ロレント	ナッシュ	ローズ	元	ソドム	豪鬼	

# 対CPU戦攻略

## ザンギエフ

対2P戦では苦戦を強いられるザンギエフだが、CPUキャラに対してはめっぽう強い。相手の技をツブすジャンプ $\downarrow$ +強 $\ominus$ 強 $\omin�$ 、飛び道具に有効なダブルリアット、間合いが広い必殺投げと、有効な技がそろっているのだ。

跳び込み連続技

ジャンプ $\downarrow$ +強 $\omin�$



しゃがみ強 $\omin�$

### 基本パターン

#### ジャンプ $\downarrow$ +強 $\omin�$ で跳び込め

ジャンプ $\downarrow$ +強 $\omin�$ （ボディプレス）を、前方ジャンプ直後から出して跳び込んでいるだけで、かなり闘える。跳び込む間合いは、近ければ近いほど反撃されにくい。

ジャンプ攻撃が低くヒットした場合は、しゃがみ強 $\omin�$ につなげて相手をダウンさせたあと、またジャンプ $\downarrow$ +強 $\omin�$ で跳び込んでいけばOKだが、ガードされたり打点が高かったときはスクリュールドライバーに持っていく。間合いは離れるが、攻撃力の大きさが魅力だ。

### VSリュウ、豪鬼 専用パターン



▲豪鬼の阿修羅閃空にも、クイックダブルリアットが有効だ。移動先に重なるように出しておけば、まずまちがいにヒットする

基本は跳び込み連続技だが、間合いが広がって起き上がりに跳び込めないときは、相手のしゃがみ強 $\omin�$ がギリギリで届かない間合いから、レバーを前方に入れつつクイックダブルリアットを出す。これで波動拳をかわしながら攻撃できるぞ。

### VSベガ 専用パターン



▲サマーソルトスカルダイバー後にサイコクラッシャーを出してきたら2つともガードしたあとに、オリジンコンボを発動させて反撃せよ

開始直後ぐらいの間合いでしゃがみ弱 $\omin�$ を何発か連打すると、CPUベガはしゃがんだあとにサイコショットを撃つ。そのスキに跳び込んで連続技をキメよう。相手の起き上がりには、めくりジャンプ $\downarrow$ +強 $\omin�$ で跳び込めば反撃を食らいにくい。

### VSケン 専用パターン



▲ケンのスーパーコンボゲージが、LV2以上タマっていたら、写真の間合いでしゃがみ弱 $\omin�$ を出して昇龍裂破を誘い、消費させておこう

ふだんは跳び込み連続技を狙っていく。ケンが弱・昇龍拳を出したときは、つぎにかならず中・昇龍拳を出すので、その降りざわをしゃがみ強 $\omin�$ で攻撃。竜巻旋風脚は、しゃがんだまま自分の頭上にくるのを待ち、ダブルリアットで反撃だ。

### CPUキャラ登場順

乱入キャラ

パーティー

	1人目	2人目	3人目	4人目	5人目	6人目	7人目	8人目
A	リュウ	ダルシム	ガイ	ロレント	春麗	豪鬼	元	
B	ナッシュ	さくら	ソドム	元	アドン	ダン	春麗	
C	春麗	ロレント	リュウ	ダルシム	ローズ	サガット	ガイ	
D	アドン	元	ナッシュ	さくら	ガイ	サガット	ダルシム	
E	ソドム	さくら	アドン	元	ナッシュ	ローズ	ベガ	
F	ガイ	ダルシム	ローズ	ロレント	ソドム	豪鬼	ナッシュ	
G	ローズ	ロレント	ガイ	ダン	さくら	ソドム	元	
H	ダン	ソドム	元	ナッシュ	さくら	アドン	ローズ	ケン
I	ダルシム	春麗	リュウ	ロレント	サガット	ナッシュ	ソドム	ケン
J	ロレント	ローズ	ダン	ベガ	アドン	リュウ	ダルシム	
K	さくら	アドン	ソドム	ダルシム	春麗	元	ロレント	
L	元	ナッシュ	春麗	リュウ	ダルシム	ロレント	アドン	
M	さくら	ガイ	ダン	ロレント	ローズ	サガット	豪鬼	
N	ダン	春麗	ロレント	ガイ	ダルシム	ナッシュ	サガット	
O	アドン	さくら	ソドム	元	春麗	ダルシム	ガイ	
P	ダルシム	ローズ	サガット	ロレント	ダン	リュウ	元	



# 対CPU戦攻略

## 元

飛び込み連続技

ジャンプ強⑨



しゃがみ弱⑧



しゃがみ中⑦



立ち強⑥

元は、喪流と愚流という2つの流派を試合中に切り替えることが可能だが、対CPU戦では、ZEROコンボがある喪流だけを使う。

基本となるのは、やはり飛び込み連続技。ZEROコンボを確実にキメられるようにしておこう。

## 基本パターン

### 飛び込みからZEROコンボ

上記の飛び込み連続技をつねに狙っていく。相手キャラ別ワンポイント・アドバイスは、以下のとおり。

- VSサガット、ナッシュ、ローズ、ザンギエフ……ジャンプ強⑨を、やや早めに出すといい。
- VSリュウ、ガイ、ダルシム、ロレント……空中ガードしながら飛び込めば、相手の空中攻撃に対応できる。
- VSベガ……開始直後の間合いでしゃがみ弱⑧を何発か空振りし、サイコショットを誘ってから飛び込む。



- ▲サガット、アドン、ザンギエフ以外の飛び込みに対しては、しゃがみ中⑦を接地に重ねると
- ▲一方的に勝てることが多い。ヒットしたらZEROコンボで立ち強⑥につなげるべし

## VS豪鬼 専用パターン

飛び込みから連続技を狙っていくのだが、スタート時の間合いから空中ガードしながら飛び込んだとき、

- 相手が垂直ジャンプをしたor阿修羅閃空で近づいてきた
  - 天鷹空刃脚以外のジャンプ攻撃を空中ガードした
  - こちらのジャンプ強⑨を空中ガードされた
- ……のいずれかの状況になったら、相手の着地点にしゃがみ弱⑧を重ね、そこからZEROコンボをキメよう。



▲CPU豪鬼は、しゃがみ弱⑧を当てたあとに●+中⑦or⑧を仕掛けることが多い

▶立ちガードしておくか、オリジナルコンボを発動して、相手の攻撃を無効化しよう



## CPUキャラ登場順

乱入キャラ

春麗(旧服)

	1人目	2人目	3人目	4人目	5人目	6人目	7人目	8人目
A	リュウ	ロレント	アドン	ザンギエフ	ナッシュ	ダ	ン	ダルシム
B	ケ	ン	ダルシム	ナッシュ	さくら	ソドム	ロレント	ローズ
C	ナッシュ	ダルシム	ソドム	ロレント	ガ	イ	ローズ	ザンギエフ
D	アドン	さくら	パーティー	ガ	イ	ダルシム	リュウ	ロレント
E	ソドム	ロレント	ガ	イ	ベ	ガ	ダ	ン
F	パーティー	ダ	ン	ローズ	ダルシム	ベ	ガ	リュウ
G	ガ	イ	ザンギエフ	サガット	ローズ	さくら	ナッシュ	リュウ
H	ローズ	ザンギエフ	ケ	ン	ナッシュ	ロレント	アドン	ソドム
I	サガット	ソドム	ダルシム	ケ	ン	ザンギエフ	ガ	イ
J	さくら	ベ	ガ	ダ	ン	ロレント	サガット	パーティー
K	ダ	ン	アドン	さくら	ソドム	ローズ	ダルシム	サガット
L	ザンギエフ	ケ	ン	ロレント	アドン	パーティー	ベ	ガ
M	ダルシム	ナッシュ	さくら	パーティー	アドン	ロレント	リュウ	
N	ロレント	ローズ	ザンギエフ	ガ	イ	ダルシム	リュウ	パーティー
O	さくら	パーティー	ダ	ン	サガット	ザンギエフ	ケ	ン
P	アドン	さくら	ソドム	ケ	ン	ベ	ガ	ザンギエフ

豪鬼

ZANGIEF / GEN



# 対CPU戦攻略 ロレント

このゲームのCPUキャラは、オリジナルコンボに対して防御がアマイ。したがって、クリーン・ヒットすると相手の体力を8~9割も奪えるロレントのオリジナルコンボは、とても頼りになるぞ。かならずマスターしておくべし。

跳び込み連続技

ジャンプ強④



しゃがみ中⑧(しゃがみ弱⑨)



バトリオットサークル×3

## 基本パターン

### ゲージがタマったらオリジナルコンボへ

上記の跳び込み連続技を使い、ダメージを与えると同時に相手をダウンさせる。それを何度かくり返してスーパーコンボゲージをタメたら、相手の起き上がりにオリジナルコンボを重ねる……というのが、ロレントの基本戦法だ。ちなみに、オリジナルコンボの内容&操作方法についてはP.290を参照のこと。

オリジナルコンボがうまくキメられない人は、かわりにLV1テイクノープリズナーを使おう。

▼もし、バトリオットサークルをガードされたときは、2回目まででコマンド入力を止めよう



▲相手の起き上がりに重ねる技は、テイクノープリズナーでもかまわない。LV1で十分だぞ

## VSベガ 専用パターン



▲しゃがみ弱⑨を連発する間合いが近すぎた場合、CPUベガはサイコクラッシャーを出してくる。ガードも間に合わないので注意すべし

開始直後くらい距離でしゃがみ弱⑨を2~3発ずつ連発していると、ベガは一定時間しゃがんだあとにサイコショットを撃つ。そのスキに跳び込むのだ。ただし、スーパーコンボによる反撃がコワイので、相手の起き上がりは攻めないこと。

## VSガイ 専用パターン



▲ここまで近づかれたら、しゃがみ中⑧を出す(これより速いと立ち中④で反撃されることも)。疾駆けにどれだけ反応できるかがカギだ

ひたすらその場にしゃがんで待ち、相手が接近してきたらしゃがみ中⑧を当ててるのをくり返す。

もし、相手が弱→中と武術旋風脚を出した場合には、中・武術旋風脚の降りざわにしゃがみ弱⑨→バトリオットサークルの連続技をキメよう。

## CPUキャラ登場順

乱入キャラ  
ゾム

	1人目	2人目	3人目	4人目	5人目	6人目	7人目	8人目
A	リュウ	ダルシム	春麗	バーディー	元	サガット		
B	ケン	ザンギエフ	ローズ	アドン	ダン	豪鬼		
C	ダン	ローズ	ザンギエフ	サガット	ケン	春麗		
D	ナッシュ	元	バーディー	ケン	ザンギエフ	アドン		
E	春麗	ダン	アドン	元	バーディー	ケン		
F	アドン	さくら	バーディー	ナッシュ	ダルシム	ローズ		
G	バーディー	さくら	ナッシュ	ダン	ローズ	元		
H	ローズ	ダン	春麗	ザンギエフ	サガット	元	ベガ	ガイ
I	さくら	ナッシュ	ダルシム	サガット	春麗	バーディー		
J	ダン	アドン	ダルシム	ナッシュ	ザンギエフ	リュウ		
K	ザンギエフ	ケン	ナッシュ	ダルシム	アドン	ローズ		
L	ダルシム	リュウ	春麗	さくら	バーディー	サガット		
M	さくら	ナッシュ	ザンギエフ	リュウ	春麗	ダン		
N	元	ローズ	リュウ	ダルシム	ナッシュ	ザンギエフ		
O	リュウ	元	バーディー	ローズ	サガット	ダルシム		
P	春麗	ダン	元	アドン	さくら	豪鬼		



さくらはしゃがみ弱Ⓚ×2〜3  
→立ち弱Ⓚ→強・咲桜拳or乱れ桜  
という、お手軽かつ強力な連続技  
を持っている。対CPU戦でも、  
これを主軸としたパターンで闘っ  
ていくので、確実にキメることが  
できるようにしておきたい。

跳び込み連続技	ジャンプ強Ⓚ	→	立ち強Ⓚ	→	強・咲桜拳
起き上がり重ね技	しゃがみ弱Ⓚ×2〜3	→	立ち弱Ⓚ	→	強・咲桜拳

## 基本パターン

### 相手の起き上がりにしゃがみ弱Ⓚ連打

まず、スタート時より少し近いくらいの間合いから跳び込み、連続技をヒットさせて相手をダウンさせる。

うまくできたら、相手の起き上がりに重ねるように、右の写真の間合いからしゃがみ弱Ⓚを出そう。相手はなぜかガードをしないで食らってくれるので、キャンセルで強・咲桜拳につなげる。あとは、これをくり返すだけだ。

ちなみに、スーパーコンボゲージがタマっている場合は強・咲桜拳のかわりに乱れ桜を使うのも有効。



▲この間合いからしゃがみ弱Ⓚを重ねよう。ボタンを連打していったほうがガードされにくいぞ

▲ヒットしたら強・咲桜拳へ。ダウンさせたあとは同じ間合いで弱Ⓚを重ねて、以下くり返し

## そのほかのパターン



▲まずは、相手を画面端まで追いつめることが重要。しゃがみ弱Ⓚ×2・波動拳の連係をガードさせたり、通常投げをキメるのがオススメ

上記の基本戦法がうまくできない人は、相手を画面端に追い込んでからしゃがみ弱Ⓚ・弱・春風脚の連係を連発する、という戦法を使おう。厳密には連続技ではないが、CPUキャラはなぜか食らいまくるぞ。ただし、リュウには通用しない。

## VSリュウ 専用パターン



▲近づかれたら、相手が大きなスキを見せるまでは手を出さないこと。波動拳フェイントに対してあわてて反撃しても、まず間に合わないぞ

相手に跳び込むときはかならずレバーをガード方向に入れておき、ジャンプ中にCPUリュウが波動拳を撃っているのを確認したときのみ、強Ⓚを出す（それ以外の状況ではガード）。その1点にさえ気を付ければ、跳び込み連続技だけでOK。

## CPUキャラ登場順

乱入キャラ  
サガット

	1人目	2人目	3人目	4人目	5人目	6人目	7人目	8人目
A	ケン	ロレント	パーティー	元	ナッシュ	ダルシム	ローズ	
B	ナッシュ	ダン	ソドム	ダルシム	ガイ	ロレント	ベガ	
C	春麗	ダルシム	ケン	ザンギエフ	アドン	ダン	ナッシュ	
D	アドン	ザンギエフ	春麗	ロレント	ケン	元	ソドム	
E	ソドム	元	アドン	ダン	パーティー	ローズ	豪鬼	
F	パーティー	ロレント	ローズ	元	ソドム	ナッシュ	ダン	
G	ガイ	ザンギエフ	ナッシュ	春麗	ダン	ロレント	アドン	
H	ローズ	ダルシム	ガイ	ザンギエフ	ケン	ソドム	ロレント	リュウ
I	ダン	ソドム	元	アドン	ロレント	ガイ	パーティー	
J	ザンギエフ	ローズ	ロレント	ケン	元	アドン	ガイ	
K	ダルシム	春麗	ザンギエフ	ナッシュ	ダン	パーティー	元	
L	ロレント	パーティー	ダン	春麗	ダルシム	ケン	ザンギエフ	
M	元	ガイ	ダルシム	ローズ	ザンギエフ	春麗	ケン	
N	春麗	ダルシム	ソドム	ダン	元	アドン	ベガ	
O	ナッシュ	パーティー	元	ガイ	ローズ	ダルシム	春麗	
P	アドン	ロレント	ローズ	パーティー	ダルシム	ガイ	ザンギエフ	

# 対CPU戦攻略★最終章

## 最強の敵「真・豪鬼」

### 打倒法

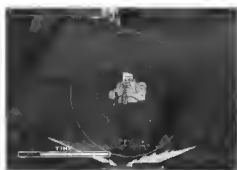
青紫の道着を身にまとい、最終ボスと闘う前に出現する「真・豪鬼」。彼を倒すためには、基本のアルゴリズムを熟知したうえで、使用キャラの持ち技に合った戦略を練ることが重要だ。本章を読んでキムも真・豪鬼を倒せ!

## I VS真・豪鬼についての基礎知識

真・豪鬼の出現条件の1つに「8人目に到達する前にパーフェクト(自分の体力が満タンの状態で勝つ)を3回以上キメる」というのがある。CPUキャラは後半に登場する相手ほど強いので、しゃがみ弱☉→しゃがみ強☉のパターン(→P.254)を使い、1~3人目までに条件を満たしたい。

出現させるのもラクではないのに、倒すとなるとさらにキツイ。攻撃力、耐久力、こちらの行動に対する反応の

スルドさ、どれをとっても最高ランクであるうえ、どの技も攻撃後のスキが少なめになっていて、しゃがみ中☉→灼熱波動拳などの「ノーマル豪鬼では不可能な連続技」をくり出してくる。とにかくハンパな強さではないのだ。唯一の救いは、オリジナルコンボ。ほかのCPUキャラ同様、真・豪鬼もオリジナルコンボに対しては無防備に近い。相手に接近できたら、すかさず発動させて下表の連続技をキメよう。



▲キビしい状況でいかに確実にオリジナルコンボをキメるかが大事。発動させた瞬間に相手のけぞりポーズをとっていたら、つぎの攻撃はかならずヒットする。まずはボタン連打で基本技を出すのが無難だ

## CPUキャラにキメるオリジナルコンボ一覧

キャラ名	オリジナルコンボ
リュウ	[立ちorしゃがみ強☉→強・波動拳] →強・昇龍拳
ケン	しゃがみ強☉→ [強・竜巻旋風脚] →強・昇龍拳
春麗	しゃがみ強☉→ [強・百裂脚]
サガット	立ちorしゃがみ強☉→ [強・タイガークラッシュ] →強・タイガーブロウ
アドン	[しゃがみ弱☉→弱・ジャガーキック] →弱・ライジングジャガー
パーティー	立ち中☉x n (間合い、連射能力により変化) →中・マードラーチェーン
ガイ	[立ちorしゃがみ強☉→強・崩山斗] →強・武神旋風脚
ソドム	[立ちorしゃがみ中☉→中・ジゴクスクレイブ] →強・ダイキョウバーニング
ナッシュ	しゃがみ強☉→ [強・サマーソルトシェル]
ローズ	しゃがみ強☉→強・ソウルスパイラルx1~2・ [しゃがみ強☉] →強・ソウルスルー
ベガ	[立ち強☉→強・ダブルニープレス]
豪鬼	しゃがみ強☉→ [強・竜巻斬空脚] →強・豪昇龍拳
ダン	しゃがみ強☉→強・断空脚→ [弱・昇龍拳] →強・昇龍拳or強・断空脚
ダルシム	☉+強☉→ [強・ヨガファイア]
ザンギエフ	立ち中☉x n (間合い、連射能力により変化) →中・スクリューバイルドライバー
元	しゃがみ強☉→ [強・百連勾] or [強・逆瀧(強☉連打)]
ロレント	しゃがみ強☉→ [ハイジャンプ→ジャンプ強☉連打]
さくら	立ちorしゃがみ中☉→ [中・春風脚] →強・咲桜拳

\* [ ] は、タイマーゲージがつづくかぎり、その技を連発することを意味する。

[ ] のあとに技名がある場合は、タイマーゲージがなくなる寸前に、その技へつなぐこと。

## 跳び込みパターン

for リウウ、ケン、サガット、パーティー、ガイ、ナッシュ、ローズ、豪鬼、ダン、元、ロレント、さくら

真・豪鬼は、プレイヤーの跳び込みを以下のアルゴリズムで迎撃する。

①こちらが攻撃を出している場合は、立ち中 $\odot$ 、ジャンプ直後の強 $\oplus$ 、竜巻斬空脚などを対空技にする。

②技を出さずに空中ガードをつけていたときは、豪昇龍拳を使う。

上記の性質を逆利用したのが、このパターン。レバーを $\blacklozenge$  or  $\blacktriangle$  に入れたつ前方ジャンプをして、相手が豪昇龍拳を使う直前にジャンプ攻撃を出そう。

真・豪鬼は、プレイヤーが攻撃ボタンを押した瞬間に①の対空技を出そうとするが、攻撃判定が出る前にこちらの技がヒットするぞ。うまくできたら、そのまま連続技をキメよう。

ただし、真・豪鬼の対空技をツプすことが大前提となるので、技の先端を当てる感じで跳び込む必要があるし、打点も高くなってしまいがちだ。地上攻撃につながらないと思ったら、無理をせず着地後にガードすること。

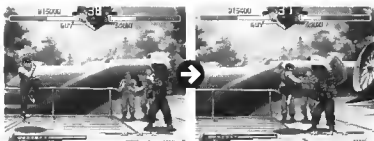
パーティーなどの、ジャンプの飛距離が短いキャラが跳び込むと、相手は垂直ジャンプ強 $\oplus$ で迎撃しようとして技を空振りすることがある。そのときは、降りぎわにしゃがみ強 $\ominus$ を当てて転ばせてから、再び跳び込もう。

## 真・豪鬼に対して狙う跳び込み連続技

キャラ名	跳び込み連続技
リウウ	ジャンプ強 $\ominus$ →しゃがみ弱 $\odot$ ×2→強・波動拳
ケン	ジャンプ強 $\ominus$ →しゃがみ弱 $\odot$ ×1～2→強・波動拳
サガット	ジャンプ強 $\ominus$ →しゃがみ中 $\oplus$ →強・グラントタイガーショット
パーティー	ジャンプ $\blacklozenge$ +強 $\oplus$ →しゃがみ強 $\oplus$
ガイ	ジャンプ強 $\ominus$ →(立ち中 $\oplus$ )→立ち強 $\oplus$ →強・崩山斗
ナッシュ	ジャンプ強 $\ominus$ →しゃがみ弱 $\odot$ →しゃがみ弱 $\odot$ →中・サマーソルトシェル
ローズ	ジャンプ強 $\oplus$ →しゃがみ強 $\oplus$ →強・ソウルスパイラル
豪鬼	ジャンプ強 $\ominus$ →しゃがみ弱 $\odot$ ×1～2→強・豪波動拳
ダン	ジャンプ中 $\oplus$ →しゃがみ強 $\oplus$ →強・我道拳
元	ジャンプ強 $\ominus$ →しゃがみ弱 $\odot$ →(しゃがみ中 $\odot$ )→立ち強 $\oplus$
ロレント	ジャンプ中 $\oplus$ →しゃがみ弱 $\odot$ →パトリオットサークル×3
さくら	ジャンプ強 $\oplus$ →しゃがみ弱 $\odot$ ×2→(立ち弱 $\odot$ )→強・咲桜拳

## 足先を当てる

▶技の先が当たるよう速くから跳び込むこと。ただしロレントだけは、やや近めから跳べ



## チャンスはのがすな

◀後方 or 垂直ジャンプ強 $\oplus$ のあとは着地後に飛び道具を撃ちやすい

## 垂直ジャンプパターン for ベガ、ザンギエフ

相手との距離が写真の間合いになったら、前方ジャンプの頂点付近で強 $\oplus$ を出すだけで勝てる。ただし、こちらがジャンプしたときに相手が飛び道具を撃っていた場合は、技を出さないで空中ガードしておこう。ちなみに、ガイ、サガットでも同じパターンが使える(出す技は垂直ジャンプ強 $\ominus$ )。

このパターンの欠点は「真・豪鬼をKOするには、20発以上も技をヒット

させる必要がある」ということ。長期戦になるとプレイヤーが不利なので、一定量スーパーコンボゲージがタマリ

したい、オリジナルコンボでイッキに攻めて大ダメージを与えておくべし。出し惜しみするとイタいめにあうぞ。

## 間合いとタイミング命

▶攻撃を出すタイミングは、かなり早め。飛び道具には注意すること



## スライディング・パターン for ソドム、ダルシム

スタート時より少し近い間合いからしゃがみ強ⓧ（スライディング）を出すだけでOK。いったん相手をダウンさせたら、相手が起き上がった瞬間に同じ間合いから技を出せばハマる。

真・豪鬼が、こちらの技に反応して垂直or前方ジャンプをしたら、以下のように対処すること。

### ●ソドム

垂直、前方のどちらにジャンプしたときでも、相手の着地点にしゃがみ強ⓧを重ねておけば迎撃できる。

### ●ダルシム

垂直ジャンプなら、降りざわをしゃがみ強ⓧで迎撃。前方ジャンプなら、しゃがみガードして様子を見よう。



◀減殺豪波動でさへ簡単にすり抜けて攻撃することができるとぞ

## ◆+強ⓧパターン for 春麗

写真の間合いで◆+強ⓧ（鶴脚落）を出すと、相手は飛び道具を撃ったりジャンプ攻撃を出したりするが、どの技も一方的にツプすることができるぞ。もし、垂直ジャンプ中ⓧで迎撃されるようなら間合いが近すぎる証拠だ。

相手が画面端以外の場所にいるときに◆+強ⓧがヒットしたなら、レバーをずっと相手方向に入れておき、真・豪鬼が吹き飛び状態から復帰して着地した瞬間に、また◆+強ⓧを出そう。相手を画面端に追いつめた場合はそ

の逆で、レバーをガード方向に入れておき、前述と同じタイミングで◆+強ⓧを出せばOK。



▲ズバリ、この間合いになったら◆+強ⓧを出すこと。おもしろいようにヒットする

## ジャガートゥース・パターン for アドン

スタート時の間合いで強・ジャガートゥースを出すと、相手が前方or垂直ジャンプした瞬間や豪波動拳を撃ったスキにヒットすることが多い。これを最後までくり返すのだ。

強・ジャガートゥースを出す間合いが近すぎると、真・豪鬼が減殺豪波動を撃ってきたときに避けられないので注意。また、地上でヒットした場合は相手がタウンしない。着地直後に後方ジャンプで間合いを広げよう。

## III

## 真・豪鬼のコンビネーションへの対処法

### 飛び道具の連発

ケズリだけでもかなり体力を減らされるので、できるだけ垂直ジャンプでかわそう。跳び上がる前の予備動作中に食らわないよう、早めに跳ぶこと。

### 跳び込み→減殺豪昇龍

おもに、めくりジャンプ中ⓧのあとスーパーコンボゲージをすべて使って減殺豪昇龍を出す。連続技ではないので、手を出さなければガード可能。



◀VS真・豪鬼での最大の攻撃チャンス！ オリジナルコンボをキメよう

### しゃがみ弱ⓧからの連係

投げ、立ち中ⓧor中ⓧ→豪波動拳の連係、◆+中ⓧの3パターンがある。とりあえず、しゃがみ弱ⓧのあとは立ちガードをしておく。このとき、ガードポーズをとれずにごちらが後方へ下がった場合は、相手が投げを狙っている証拠。オリジナルコンボを出そう。

### 天魔空刃脚

この技のあとは、プレイヤーが空中と地上のどちらにいても、かならず着地後にしゃがみ中ⓧor強ⓧ・飛び道具のコンビネーションを仕掛けてくる。通常は反撃できない（技が届かない）ことが多いが、画面端でガードした場合のみ、オリジナルコンボで反撃可。

### 歩いてくる

何も技を出さずにとんどん近づいてくるようなら、真・豪鬼は通常投げを狙っている。ギリギリまで引きつけてからオリジナルコンボを発動しよう。投げ返そうとするのは、基本技が暴発した場合にスーパーコンボを食らうおそれがあるので、やめたほうが無難。



▲写真の位置まで接近したところでオリジナルコンボを発動すれば、投げを防げるぞ

§ 6



*Original Combo*

## SYSTEM OF ORIGINAL COMBO

# オリジナルコンボシステム解析

『ZERO2』の目玉といえるオリジナルコンボだが、初のシステムだけに、どんな局面で使うのか、どのように攻撃するのか、最初は見当もつかないと思う。しかし、そのシステムを掌握すれば、幅広い使い道が考案できるぞ。

## ■オリジナルコンボとは？

オリジナルコンボを簡単に説明するのなら、「一定時間だけ攻撃を連発できるシステム」というカンジになる。

オリジナルコンボを発動させている(=オリジナルコンボゲージが表示されている)間は、技の動作が全体的に速くなり、さらにそのフォロースルーをいろいろな技でキャンセルできる。これを利用して技を連発すれば、一瞬のうち何度も攻撃を当てる事が可能。つまりオリジナルコンボとは、自分の好きなように攻撃を組み合わせて、独自のスーパーコンボ(=オリジナルコンボ)をつくり出せるという、まったく新しい連続技のシステムなのだ。

そのほか、代表的な特徴は以下のとおり。これらを活用して相手に大ダメージを与えよう。

①開始時に全身無敵となる

スーパーコンボと同じ。無敵時間はレベルが上るとき(スーパーコンボゲージの蓄積量が多いとき)ほど長い。

②空中連続ヒットが可能

攻撃を食らって空中に吹き飛んだキャラには、一部の技(→P.186)しか当たらないが、オリジナルコンボ中なら、どんな技でもヒットする。

③自動的(強制的)に前進

発動中は高速前進してくれるため、攻撃を当てた反動で相手が離れても、



▲オリジナルコンボを使えば、ヒット数が2ヶタの連続技もカンタン

すぐに接近できる。なお、しゃがんでいるか技の動作中(出ぎわはのそく)だと前進が停まる。間合いを調整したいときに利用しよう。

④レベルの使いわけがいらない

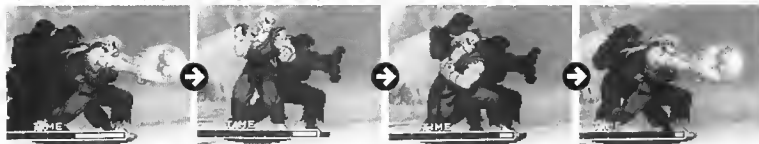
発動時のゲージ蓄積量で、技のレベルが自動的に決定される(満タン時はLV3だが、それよりわずかに少ないと切り捨てられてLV2になる)。

## ふつうに波動拳→波動拳とつないだ場合



▲波動拳を発射したところ。ここから攻撃そのものは終了するが……  
▲そのあと、フォロースルーと呼ぶられる無防備状態をとってから  
▲ようやく行動可能に。ここで波動拳を再発射しようとする……  
▲フォロースルー+予備動作という大きなスキが発生してしまう

## オリジナルコンボ中に波動拳→波動拳とつないだ場合



▲オリジナルコンボを発動してから波動拳を撃った場合……  
▲やはりフォロースルーをとるがここで●●+⊕と入力すると  
▲必殺技を必殺技でキャンセルして波動拳の動作をはじめるのだ  
▲波動拳を再発射。フォロースルーがないぶん反撃を受けにくい



## ■オリジナルコンボ発動中の制限

オリジナルコンボを発動すると、後退、ジャンプ、ガード、ZEROカウンター、振り向き、通常投げ、空中投げ、スーパーコンボが実行できなくなる。ただし、ジャンプについては、ロレントだけ特殊技のハイジャンプ(●)で跳ぶことができる。また、ジャンプ中にオリジナルコンボを発動した

ときは、その着地前に空中スーパーコンボを使うことが可能だ(空中スーパーコンボを持つ豪鬼と元のみ)。

それとは逆に、オリジナルコンボ発動中のみ可能な動作もある。具体的には、前ページで紹介した、必殺技に対するキャンセル、すべての技での空中連続ヒット、強制前進にくわえて、ジ

ャンプ攻撃のキャンセル、飛び道具の連発(複数発射)、挑発の無限使用、などが挙げられる。さらに、必殺技コマンドのタメ時間が従来の10分の1に短縮されたり、ボタンの入力受付時間が無限になる(レバー入力さえ終われば、いつボタンを押してもいい)といったメリットも生まれるのだ。

## ■オリジナルコンボによる技の性能変化

オリジナルコンボ発動中は技の動作スピードが速くなる。そこで、技の動作形態ごとに、どの部分が変わるの

かを説明していこう。  
なお、P.291からは、オリジナルコンボ発動時における必殺技の動作スピ

ードを、タイム・チャート形式で紹介している。具体例が知りたいときは、そちらを参考にすべし。

### 基本技

動作スピードが約2倍になる。しかも、フォロースルー(攻撃判定が出現したあとの動作)はすべてキャンセル可能。ただし、与えるダメージは1発ごとに大幅に減ってしまう(一部のジャンプ攻撃をのそく)。

### 挑発

動作スピードは変わらないが、オリジナルコンボ発動中なら無制限に使用できる(発動前に使ってもOK)。春麗、ソドム、バーディー、さくらの挑発は攻撃能力があるので、トドメの一撃に最適(?)。

### しゃがみガード不能技

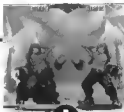
この要素がある技(特殊技・必殺技ともに)は、出ぎわの動作スピードが変化しない。ただし、フォロースルーのキャンセルについては、技ごとにその可否が異なる(ナッシュの●or●+中◎などは可能)。

### 百裂タイプ

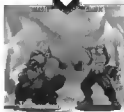
全体の動作スピードが、1.5倍ほど速くなる。そのため、通常では5ヒット前後が限界なのに、オリジナルコンボ発動中は制限時間の許すかぎり、何発でもヒットしてくれるのだ(LV1でも20ヒット前後)。

### 横突進タイプ

移動スピード、移動距離は変わらないが、攻撃前後の動作スピードが1.5倍ほど速くなる。スライディング・タイプの技(ローズの●+中◎やベガのしゃがみ強キックなど)でも同じことが言える。



▲同時に突進技を使うと……(左)のキャラがオリジナル発動中だけ先に出るのだ



▲オリジナル発動中のほうが、攻撃が少しだけ先に出るのだ

### 縦突進タイプ

移動距離(軌道)や飛行速度は変わらないが、動作スピードが1.5倍ほど速くなる。どの技も着地するまでキャンセル不可だが、落下するスピードが2.5倍になるので、フォロースルーはかなり短くなる。



▲互いが強・昇龍拳を使つたところ(左)がオリジナル発動中



▲落下スピードと着地のスキに大きな差が生じるぞ

### 三角跳びタイプ

動作スピードが全体的に速くなるほか、画面端に到達するまでの時間が異様に短くなる(=飛行スピードの高速化)。ただし、そのあとの飛行距離(軌道)やスピードは変化なし。着地後はキャンセル可能。



▲動作の開始直後、このあと画面端へとジャンプするが



▲オリジナル発動中このほうがタンクトゥで先に到着

### 必殺投げ

通常投げとちがいで、こちらはオリジナルコンボ中でも使用可能。ただし、攻撃が打撃技あつかいになるため、ガード中の相手は投げられない。地上でのけそっている相手ならつかむことができる。



▲このように地上でのけぞりポーズをとっている相手を



▲連続技の要領でつかめるが、ヒット数は加算されない

## ■オリジナルコンボの長所

オリジナルコンボには、必殺技やスーパーコンボにもない、さまざまな長所がある。これらが実戦でどれだけ役に立つかは、キャラによってまちまちだが、オリジナルコンボの使いどころを見きわめるための判断材料になるぞ。



▲たとえLV1でも、使いかたによってはLV3スーパーコンボ以上の効果がある



▲必殺技(おもに飛び道具)を連発しても相手の体力を減らすことも可能だ

### ①使用コマンドの入力がラク

コマンドが「ボタン3つ同時押し」だけなので、使いたいときにすぐ使うことができる。また、レバー入力がいらぬため、相手が反対側に移動しても操作を切り替える必要がない。

### ②相手の動作を停止させる

オリジナルコンボは、画面が暗転したあと、相手の動作を一瞬だけ停止させることができる(地上で発動したときのみ。空中の相手には無効)。

さらに、間合いが近ければ、たとえ相手が技の動作中であっても、ムリヤリ無防備(のけぞり)状態にしてしまう、というものすごいメリットがあるのだ。ただし、相手がガード、全身無敵、ジャンプ、起き上がり直後、ダウン回避技などの状態だと、前述の強制停止しが行なわれない。

### ③ガードの方向をゆさぶれる

スーパーコンボは一部をのぞいて、立ちガードでもしゃがみガードでも防がれてしまうが、オリジナルコンボなら、ガード方向が限定される技を仕掛けることで奇襲をかけられる。

### ④技によっては大ダメージ

キャラや状況にもよるが、的確に攻撃を当てれば、同じ量のスーパーコンボゲージをスーパーコンボやZEROカウンターに消費するよりも、はるかに大きなダメージを与えることが可能。

### ⑤ヒット数をかせげる

ダメージ量を見れば、基本技の連発(おもに弱中ボタン連打)で20ヒット前後の連続技をキメられるが、今回はコンボボーナスが対CPU戦では入らず、点数かせぎにはならない。

## ■オリジナルコンボの短所

オリジナルコンボの欠点も説明しておく。オリジナルコンボという攻撃は非常に「諸刃の剣」の要素を含んでいるので、使ってはいけない状況や発動後にすべきではないことを覚えておく必要がある。同時にそれは、オリジナルコンボが使われたときの対処法を考えるうえでも役立つはずだ。



▲発動中は、相手が反対側に移動しても、振り向くことはできない

▲ただ攻撃を連発するだけでは、ヒットしてもダメージは微々たるものだ



### ①コマンドの入力受付がシビア

ボタン入力だけで使用できるのがオリジナルコンボの長所だが、必殺技やスーパーコンボのコマンドのような「ボタン離し」(→P.184)がないため、寸分たがわず同時にボタンを押さないと発動することができない。

### ②ゲージの消耗が激しい

オリジナルコンボは、レベルを使いわけることができないため、スーパーコンボゲージをすべて消費してしまう。したがって、その直後はZEROカウンターやスーパーコンボが使用できず、緊急時の対処が困難になる。

なお、オリジナルコンボは相手の攻撃を食らったときのみ中断されるが、そのときはゲージが1レベルぶん(48ドット)減ってしまうのだ。

### ③失敗時のリスクが大きい

オリジナルコンボは攻撃さえヒットすれば、つづけてダメージを与えられるが、最初の攻撃をガードされたり、相手が反対側に移動すると、そこで攻撃が途切れてしまう。こうなると、反撃を受けてしまうケースも少なくない。

### ④基本技をキャンセルできない

基本技にキャンセルをかけて、オリジナルコンボを発動することはできない。ただし、ジャンプ攻撃からならつなげられる(→P.281)。

### ⑤相手のゲージが増えてしまう

攻撃を連発するだけでは、ダメージが低いが、相手のスーパーコンボゲージが増えてしまう。16ヒットで1レベルぶんタマってしまうのだ。

# ■オリジナルコンボはどこで使う？

## 飛び道具のすり抜け

発動時の全身無敵と強制前進で飛び道具を回避できるが、かなりの引きつけが必要で、しかも飛び道具の飛行速度が遅かったり、ゲージ残量がLV2以下だとまず失敗する。ZEROカウンターで反撃したほうが安全かも。



◀発動直後はひたすら前進技を出すと停止して弾を食らうってしまうぞ

## 相手の跳び込みを迎撃

早めに発動して（引きつけると相手が着地してしまう）、ジャンプ攻撃を全身無敵で回避しつつ迎撃。そのまま上方に攻撃する技で追加ダメージを与えよう。暗転中はコマンド入力が無効になるため、対空技は必殺技よりも基本技を使ったほうがいい。



◀発動直後に強制前進するので、少し激めの跳び込みにも攻撃が届くぞ

## 対空技をすり抜ける

前方ジャンプして、相手が対空技で迎撃するのを読んで発動、全身無敵で対空技を回避し、そのスキに攻撃をたたき込む。ゲージ蓄積量が少ない（無敵時間が短い）と、反撃が間に合わないことも多いが、対空技主体の待ちキャラ対策として有効だ。



◀弱・サマーソルトコンボならしーでも回避可能。これで待ちをツブせ

## 攻撃の空振りに反撃

中間～近距離の地上戦で、相手が攻撃を空振ったら、すぐに発動させる。間合いが離れているときは、まず強制前進で近づくことを忘れずに。反撃が間に合いそうになければ、しゃがみガード不能技から攻めてもいいだろう。



◀相手が中間～近距離で前後にウロウロする戦法をとったときも効果大

## リバーサルで反撃

ガード硬直が解けた直後や起き上がり時に使い、相手のラッシュを食い止める。このときに、レバーを◀に入れながら弱必+中必+強必を押せば、ボタン入力に失敗しても、通常投げや立ち弱キックにバケて反撃してくれる。覚えておいてソンはないぞ。



◀リバーサルを狙うのは高難度。ZEROカウンターの反撃も忘れずに

## 相手に接近するとき

接近戦が得意なキャラは、相手をダウンさせたスキに発動して、間合いをつめるといった、ダイタンな使いかたができる。また、相手が遠距離で気絶したときに発動すれば、気絶から復帰される前に強制前進で接近し、連続技をキメることも可能だ。



◀相手が気絶すれば、攻め込み絶好のチャンス。そのままK.O.しろ！

## 投げハメに反撃

相手の投げ技を発動時の全身無敵で回避し、そのまま反撃に転じる。状況的に相手が近くにいるので、吸い込み効果がプラスされることも。必殺投げを多用する相手には、絶大な効果を発揮するぞ。



◀必殺投げを回避できれば、そのスカリポーズに強烈な一撃を見舞える

## 連続技の「つなぎ」

ジャンプ攻撃をヒットさせて、その着地直後に発動すれば、そのまま攻撃がつながる（めくり後の着地と同時に発動すると反対側に移動してしまうので注意）。また、千裂脚→オリジナルコンボといった空中連続技も可能だ。後者の詳細はP.306にて。



◀近距離で発動すれば、相手のけぞり時間を延長することができるぞ

## トドメのケズリ

相手の残り体力がわずかなときに発動して必殺技を連発すれば、効率よく相手の体力をケズることができる。遠距離から飛び道具を連発していけば、ZEROカウンターも届かないし、無敵必殺技の連発ならZEROカウンターをツブすこともできるぞ。



◀飛び道具でのケズりは弱を連発してバリアにすると跳び込まれにくい

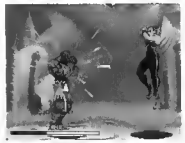
# ■オリジナルコンボで有効な技の組み合わせ

## 最初は？

オリジナルコンボは連続技の一種である以上、最初の攻撃がヒットしないと意味がない。まずは、リーチの長い技(突進技も含む)や予備動作の短い技を仕掛けよう。

なお、発動時の回転中は必殺技のコマンド入力が無効になるので(レバーのタメも解除されてしまう)、行動可能になると同時に必殺技を使うことはできない。全身無敵や相手の硬直中に攻撃するなら、基本技や $\blacktriangle$ +ボタン系統の技を使ったほうがいいぞ。

さらに、仕掛ける技のヒット効果も



▲回転中に相手がジャンプしていたら、攻撃を対空技+のに切り替えるよう

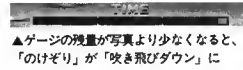
## 途中は？

オリジナルコンボによる連続技も、ヒット数が増えることに与えるダメージ量が減っていく。そのため、攻撃値

## 最後は？

オリジナルコンボの制限時間が切れそうときの行動によっては、さらに攻撃をつづけることができるぞ。

- ①最後に複数ヒット技を使う……時間切れ直前に使った技は、制限時間がなくなってからも「空中連続ヒット」「フォロースルーの短縮およびキャンセル可能」の特性が残る。さらに、攻撃値が通常時にもどるため、ダメージも大きめに。強・天昇脚、強・武神旋風脚、強・断空脚などがこれに該当。
- ②通常の連続技につなぐ……時間切れ直前に攻撃がヒットした場合、「のけぞり」のヒット効果が「吹き飛びダウン」になってしまう。そこで、時間切れ直前に技を仕掛け、ヒットするのは時間切れ後にすれば、相手は吹き飛ば



▲ゲージの残量が写真より少なくなると、「のけぞり」が「吹き飛びダウン」に

## なにがなんでもヒットさせることを最優先に!!

重要だ。ふつうの地上連続技は、相手が空中に吹き飛ばすと、そこで攻撃が途切れてしまうが、オリジナルコンボ発動中なら、吹き飛んだ相手にも追撃できるうえに、のけぞり時よりも攻撃可

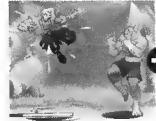
能な時間が長くなる。コンボの最後に必殺投げをキメたり、制限時間が切れてから通常の連続技につなぐとき(下欄参照)以外は、とにかく相手を「浮かせて」しまおう。

## ダウン技

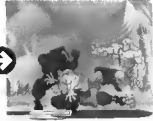
相手を空中に浮かせれば、攻撃をつなぐタイミングが多少遅くてもいい。また、それだけ強制前進する時間も増えるわけだ。



▲しゃがみ強キックなどで相手を浮かせておけば…… ▲ジャガーキックで相手を浮かせる心配がなくなる



▲空中で発動し、ジャンプ攻撃をすと思わせて……



▲立ちガードした相手に、足払い+αをキメよう

## ガード限定技

守りの固い相手には、しゃがみガード不能技or足払いや、空中発動後にジャンプ攻撃or着地→足払いの2択から攻めるといい。

## ヒット数&見た目よりもダメージ量が大事

10の技を3回当てるよりも、攻撃値30の技を1回当てたほうが、大きなダメージを与えることができるのだ。ちな

みに必殺投げや縦突進技(昇龍拳など)は、このダメージ修正が適用されないため、連続技に組み込むと効果的だ。

## 制限時間経過=オリジナルコンボ終了ではないのだ

「のけぞり」のヒット効果が「吹き飛びダウン」になってしまう。そこで、時間切れ直前に技を仕掛け、ヒットするのは時間切れ後にすれば、相手は吹き飛ば

す、フォロースルーを基本技でキャンセルできる(必殺技を使うなら基本技を出さずキャンセルしないとダメ)。そのまま従来の連続技を追加可能だ。



▲時間切れ直前に技を仕掛けて、時間切れ後にヒットさせれば……

▲時間切れ後も空中連続ヒットの効果が残る。追加ダメージを与えられる



▲フォロースルーが基本技でキャンセルできる。そのまま追撃可能だ

## ■オリジナルコンボに失敗したときは？

オリジナルコンボの発動中に、攻撃をガードされたり、相手が反対側に移動すると、反撃を受ける可能性が生じ

てしまう。  
そんなときのために、このページでは、オリジナルコンボ失敗時のフォロ

ーのしかたと、逆に相手がオリジナルコンボを使ってきたときの対処法について説明していこう。

### 最初の技がガードされたときは？

攻撃のタイミングが遅くて、相手のガードが間に合ったときは、以下のような行動をとるのが望ましい。

#### ①とりあえずケズる

必殺技の連発でダメージを与える。ただしLV3でも10ドット程度のダメージしか与えられず、ヘタすればZEROカウンターで反撃されるケースも。せしやがみガード不能技を使う

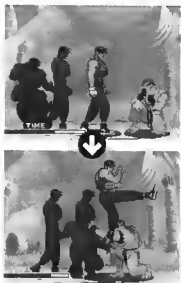
うまくいけば仕切りなおしが可能。しゃがみガード不能技→足払いのくり返して相手を混乱させよう。

#### ②相手の反撃を誘う

何もせずに進軍をつづけ、相手が反撃を試みたところで攻め込む。また、相手がZEROカウンターを狙ってきたところに無敵必殺技で反撃する手もある。前者は完全なバクチだが、後者は意外とキマリやすい。

#### ④終了後に投げける

攻撃を連発して相手に守りを固めさせて、制限時間がゼロになった直後に投げ技を仕掛ける。ZEROカウンターのマトになりやすいのが欠点か？



◀このように、一瞬だけ相手に無防備状態をさらして反撃を誘おう

◀そして、その出まわをツブしたり、無敵必殺技で反撃するのだ

### 相手が反対側に移動してしまったときは？

オリジナルコンボ発動中、相手に背を向けてしまった場合は、そのまま高遠前進をつづけて（しゃがみは厳禁）、相手との間合いを少しでも離そう。相手が近づいて攻めてきたときなら無敵必殺技で反撃することも可能だが、そうなるケースはまずないだろう。

一方、使用キャラによっては、特定の技を使うことで、互いの位置関係を発動時にもどすことができる。それが可能なのは、アドンのジャガートゥース、ベガのベガワープとヘッドプレ

ス、豪鬼の阿修羅閃空、ダルシムのヨガワープ、元の徨牙、ロレントの後方ハイジャンプ（●◆）とメコンデルタエスケイプ（～アタック、～エアレイ

ドでも一応可能）。なかでも、ジャガートゥース、ヘッドプレス、後方ハイジャンプ、メコンデルタエスケイプは移動が速いので奇襲になる。



▲相手が反対側に……という悲しい光景。しかし、これであきらめてはいけな



▲アドンなら、ジャガートゥースを使うことで後方（相手側）にジャンプできる



▲そして、反撃へと転じる。ジャンプ時の移動スピードが速いので回避されにくい

### おまけ：オリジナルコンボを回避したときの対処

上記の状況とは逆に、相手のオリジナルコンボをガードしたとき、あるいは相手の反対側に移動したときは、どのように行動すればいいのだろうか？

#### ●相手の攻撃をガードしたとき

そのままガードを固めるのが無難だろう。あえて反撃を試みるなら、ZEROカウンターかオリジナルコンボが有効。後者は、発動時の回転中も相手のゲージが減っていくがポイントだ。ただし、オリジナルコンボ発動中の相

手を無防備状態にすることはできない。

#### ●相手の反対側に移動したとき

そのまま相手のゲージがなくなるの

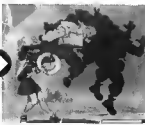
を待つか、飛び道具でダメージを与えるか。ただし、位置関係の復帰が可能なキャラ（上欄参照）には要注意。

### 基本はガード

ひたすらガードを固めていけば、ケズリ以外のダメージは受けない。ただし、しゃがみガード不能技だけは食らわないよう、相手の拳動から目を離すな。



▲こちらのガードに対して相手がしゃがみガード不能技を使ってきても……



▲出ぎわのスキは通常時と同じなので、立ちガードへの切り替えは十分可能だ

## ■オリジナルコンボに関するさまざまなデータ

最後に、オリジナルコンボの発動時間や無敵時間といった、ゲーム内部の設定データを紹介します。

まずは、オリジナルコンボを発動したとき、スーパーコンボゲージの上に表示される「オリジナルコンボゲージ

### オリジナルコンボゲージの長さ=144ドット

(タイマーゲージ)の長さ。これは体カゲージやスーパーコンボゲージと同じ144ドット。ただし、スーパーコンボゲージが満タン(LV3)のとき

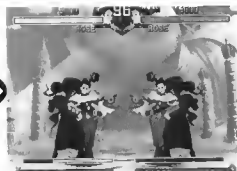
に発動すると、タイマーゲージが内部的には176ドットぶん蓄積されるので「タイマーゲージが満タン=144ドットぶん蓄積されている」わけではない。

### 制限時間=32/60秒+ゲージ蓄積量(ドット)/60秒※マニュアル時

オリジナルコンボの制限時間は、スーパーコンボゲージの蓄積量によって決定される。LV1だと60分の80秒、LV2だと60分の128秒、LV3だと60分の176秒になる。LV1×3回のほうがLV3よりも長くなるわけだ。なお、オートマッチはゲージの減少速度が3倍になるため、制限時間はマニュアルのLV1と変わらない。



▲マニュアル(左)とオートマッチ(右)のゲージが満タンのときに発動すると



▲マニュアルがLV1ぶん消費したところからオートマッチのゲージはゼロになる

### 無敵時間=5/60秒+ゲージ蓄積量÷16/60秒

発動時の無敵時間は、ゲージの蓄積量で異なる。具体的には、LV1だと60分の5秒+60分の3秒、LV3だと60分の5秒+60分の9秒。最初の60分の5秒はコマンド完成から画面が暗転するまでの時間だ。



▲こちらが行動可能になってからの無敵時間は、ゲージの蓄積量に比例して長くなるぞ

### 吸い込みの範囲

発動時に相手を無防備状態にする範囲には、右表のような個人差がある(表の数値は各キャラの体の先端から計測したドット数)。なお、ザンギエフの間合いはアトミックスブレイクのそれと同じだ。

使用キャラ	範囲	使用キャラ	範囲
リュウ	48	ローズ	44
ケン	48	ベガ	40
春麗	44	豪鬼	48
サガット	44	ダン	48
アドン	44	ダルシム	48
バーティ	20	ザンギエフ	20
ガイ	48	元	48
ソドム	40	ロレント	32
ナッシュ	44	さくら	48

### 相手の動作だけを停止させる時間=10/60秒

画面の暗転後、60分の10秒間だけ相手の動作が停止する(地上で発動したときのみ)。この時間は吸い込み時と同じで、レベルごとのちがいはない。ただし、停止するのは地上にいるキャラだけで、スーパーコンボとちがひ、空中の相手は停まらないぞ(飛び道具が停止しない点は共通)。



▲相手が飛び道具をタテに前進してきたとき、オリジナルコンボを発動すると……

▲画面暗転後、オリジナルコンボを発動したキャラと飛び道具だけが動作を再開する

▲ここから60分の10秒以内で攻撃を当てれば、相手は硬直が解けずに食らってくる

### 移動スピード=6.0ドット/60秒

オリジナルコンボの発動中は強制的に前進するが、そのスピードはリュウやさくらの前進スピード(3.0ドット/60秒)の2倍になる。これは全キャラ共通で、しゃがむか何かしらの技を使うまでは停止しない。なお、この移動速度を早めたり、遅くしたりすることはできない。

### タメ時間=5/60秒

オリジナルコンボ中は必殺技のタメが60分の5秒で完成する。ブルホーンは60分の5~10秒で1段階、60分の11~15秒で2段階となり、60分の26秒でファイナルとなるぞ。ここで完成したタメは、オリジナルコンボの効力が消えても持続する(ブルホーンだけは通常値にもどされる)。

# リュウ

しゃがみ強Kで相手を浮かせてから弱・竜巻旋風脚を連発し、最後に強・昇龍拳……というのは全レベル共通だ。弱・竜巻～の回数は、LV1で2回、LV3で5回。

LV1

しゃがみ強K



弱・竜巻旋風脚×2



強・昇龍拳

LV3

しゃがみ強K



弱・竜巻旋風脚×5



強・昇龍拳

LV3・画面端

しゃがみ強K



強・波動拳×5

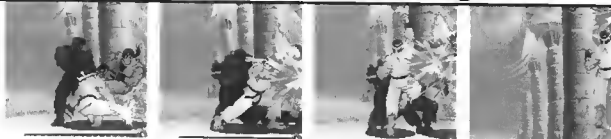


弱・昇龍拳×2～3



強・昇龍拳

相手を画面端に追いつめた状態なら、波動拳を連続で当てても間合いが広がらないことを利用。むずかしいならば、強・波動拳×5→立ち強P連打→強・昇龍拳でも可。



# ケン

相手を浮かせないほうが、昇龍拳を根元からヒットさせやすい。LV1のスタイルを基礎に、LV2なら強・昇龍拳の前に弱・昇龍拳を1発、LV3なら2発追加する。

LV1

強・竜巻旋風脚



強・昇龍拳

LV3

強・竜巻旋風脚



弱・昇龍拳×2



強・昇龍拳

LV3

ジャンプ強K



強・竜巻旋風脚×3



(タイマー切れまで待つ)



立ち中K(1段階)



強・昇龍拳

スキ間なく技をつなげていけば、3回目の竜巻旋風脚の動作が終わったあたりでタイマーが切れて、相手はのけぞったままになっている。すかさずコンボを追加だ。



# 春麗

しゃがみ強Kと強・旋円蹴で2択をかけることが可能。相手の跳び込みをしゃがみ強Kの出さむや立ち強Kで迎撃し、強・天昇脚連発で追加ダメージを与える方法もある。

LV1・近距離

強・旋円蹴



しゃがみ強K



強・百裂脚or強・天昇脚

LV1・近距離

しゃがみ強K



強・天昇脚×2

LV3・近距離

しゃがみ強K



強・百裂脚連打(タイマー切れまでボタン連打)

強Kボタンを連打するだけだが、相手の体力を最大8割奪える。通常は密着状態から狙うが、相手が画面端にいる場合は少し離れていたほうがダメージを与えやすい。



# サガット

攻撃力の高い強・タイガーブロウを連発したいところだが、1発1発の動作に時間がかかる。LV2以上なら、技の動作がすばやい強・タイガークラッシュを連発しよう。

LV1

しゃがみ強ⓧ



強・タイガーブロウ×2

LV3

しゃがみ強ⓧ



強・タイガークラッシュ×4



強・タイガーブロウ

しゃがみ強ⓧで相手を浮かせれば、タイガークラッシュが簡単に2ヒットする。LV3までたまっていない場合は、そのぶんタイガークラッシュの回数を減らせばいい。



# アドン

相手が飛び道具や足払いを出すのが先読みできたなら、1発目の攻撃を弱・ジャガーキックにするといい。うまくタイミングが合えば、相手の技を避けつつ攻撃できるぞ。

LV1

弱・ジャガーキック



弱・ライジングジャガー



強・ライジングジャガー

LV1・究極

しゃがみ強ⓧ



弱・ジャガーキック×2



強・ライジングジャガー

LV3・究極

[しゃがみ強ⓧ→弱・ジャガーキック] ×6 → (タイマー切れ)

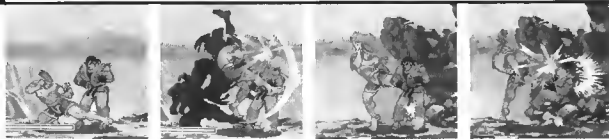


立ち弱ⓧ



強・ライジングジャガー

要・高速連射。タイマーが切れた時点で相手が地上にいればコンボを追加できる。自信がなければ、LV1・究極の動作を使うといい(ジャガーキックの回数を増やす)。



# バーディー

オリジナルコンボ中は、ブルホーンのため時間が極端に短くなる(ファイナルで60分の26秒)。したがって、下のように連発することが可能だ。

LV1

しゃがみ中ⓧ



強・ブルヘッド×3



ファイナルブルホーン

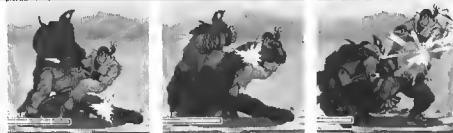
LV3

しゃがみ強ⓧ



[立ち中ⓧ→ファイナルブルホーン] ×3

弱中ⓧでブルホーンのためを行ないつつ、強ⓧと中ⓧを押す。弱中ⓧでタメつつしゃがみ強ⓧで浮かせてから、立ち中ⓧ→ファイナルブルホーンくり返し、でもいい。





# ガイ

■+中◎としゃがみ中or強◎で2択も可能。使う技は武神旋風脚と、崩山斗のどちらかになるが、前者は動作に時間がかかり、後者はリズムカルな入力が不可欠だ。

LV1

しゃがみ強◎



強・崩山斗×2



強・武神旋風脚

LV3

しゃがみ強◎



弱・武神旋風脚



中・武神旋風脚×2



強・武神旋風脚

最初は■+強◎+◆■+弱◎とすばやく入力して、以降は着地することによって一瞬待って出す、のくり返し。入力が早いと相手が高く浮きすぎて武神旋風脚が直撃しないぞ。



# ソドム

オリジナルコンボ発動中に出した必殺投げは打撃技あつかいとなるため、ガードポーズをとっている相手はつかめない。ジゴクスクレイブをうまく使っていこう。

LV1

中・ジゴクスクレイブ×2



強・ダイキョウバーニング

LV3

中・ジゴクスクレイブ×6~7  
・(タイマー切れ)



しゃがみ強◎



強・ダイキョウバーニング

弱だと相手との距離が開くので、中を使用。6発目のヒット後、あるいは7発目のヒット前にタイマーが切れたら、相手がのけぞっているうちにコンボをたたき込め。



# ナッシュ

■or◆+中◎としゃがみ強◎で2択をかけることができる。■or◆+中◎をガードされても直後にしゃがみ強◎を出せば、相手のガード操作が遅れたときにヒットするぞ。

LV1・2択

■or◆+中◎



しゃがみ強◎



強・サマーソルトシェル

LV3

しゃがみ強◎



強・サマーソルトシェル×2

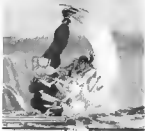


(少し待つ)



強・サマーソルトシェル×2

ダメージの大きい根元を当てるために、2発目のサマーソルトシェルは着地後に一瞬だけ、3発目はナッシュがしゃがみ始めるまで、待ってから出すようにすること。



# ローズ

ソウルスパークの攻撃値は、オリジナルコンボ発動中にかがり、何発撃っても弱・ソウルリフレクトで上昇させた状態を継続できる。うまく使えば冥土行きも可能だ。

LV1

★+中◎ → 強・ソウルスパイラル → 立ち強◎ → 強・ソウルスルー

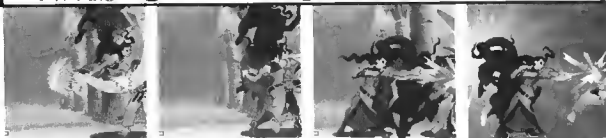
LV3・近距離

しゃがみ中◎ → 中・ソウルスパイラル → 強・ソウルスパーク×4or(選めの入力で)強・ソウルスパイラル×4 → 強・ソウルスルー

LV3・冥土・画面端

(ジャンプ中に発動) → ジャンプ強◎ → 立ち強◎ → 弱・ソウルスパーク(7段階目)×4

弱・ソウルリフレクトで相手の飛び道具を吸収して、ソウルスパークの威力を上げておき(7回吸収でMAXになる)、画面端にいる相手に対して弱で連発するだけ。



# ベガ

LV1は基本的にケズリ狙い。タイマー切れ直前までサイコショットを連射し、ヘッドプレスで追撃。スカルダイバーを出したあとはおもしろい現象が起きる(・P,304)。

LV1・遠距離

弱・サイコショット×4 → ヘッドプレス → サマーソルトスカルダイバー

LV3・画面端

しゃがみ強◎ → 強・サイコショット×9 → 強・ダブルニープレス

タイマーが切れる直前までサイコショットを連発し、最後にダブルニープレス。立ち強◎→ダブルニープレスをくり返して、相手が高く浮いたらヘッドプレス、も可能だ。



# 豪鬼

1つの必殺技を連発するだけでもそれなりに減るが、そこに強・灼熱波動拳をうまく混ぜると、与えるダメージを1~2割増やせる。ただし、入力はかなり大変。

LV1

しゃがみ強◎ → 中・竜巻新空脚 → 強・灼熱波動拳 → 強・豪昇龍拳

LV3

しゃがみ強◎ → 強・竜巻新空脚×3 → 強・豪昇龍拳

LV3・画面端

しゃがみ中◎ → [強・灼熱波動拳・弱・豪昇龍拳]×2 → 強・灼熱波動拳 → 強・豪昇龍拳

難度は非常に高いが、相手の体力を8割近く奪うことができる。最初の技をしゃがみ強◎にして相手を浮かせると、豪昇龍拳の根元が当たらずダメージが落ちてしまう。



# ダン

強力な連続技が少ないダンにとって、オリジナルコンボはまさに生命線。いずれも相応のダメージを与えられるので、どれか1つでもいいからマスターしよう。

LV1・密着

しゃがみ強◎



弱・昇龍拳×2



強・断空脚

LV3

しゃがみ強◎



強・断空脚



強・我道拳



弱・昇龍拳×2



強・断空脚

LV3

しゃがみ強◎



強・我道拳



弱・昇龍拳×3



(少し待つ)



強・断空脚

2発目の我道拳をはぶいてもいいが、そのぶんダメージは減る。昇龍拳×3のあとは相手が高く浮いているので、タイマー切れ寸前まで相手が落ちてくるのを待つこと。



# ダルシム

強・ヨガブラストを連続ヒットさせるのがもっとも効率的だが、相手が空中にいないと当たらないのが難点。しゃがみ強◎or対空技の◆+中◎を使って相手を浮かせる。

LV1

◆+中◎orしゃがみ強◎



強・ヨガブラスト×2

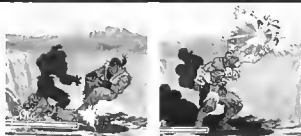
LV3

◆+中◎orしゃがみ強◎



強・ヨガブラスト×4

◆+中◎を対空、しゃがみ強◎を対地に使い、浮いた相手にヨガブラストで追い打ち。LV1に関係なく使えるのが強みだ(ちがいはヨガブラストを出す回数のみ)。



# ザンギエフ

相手の一瞬のスキをついてオリジナルコンボを発動し、◆+強◎で浮かせて必殺技で追加ダメージ。ゲージはそれほど減らせないが、イッキに接近できる点は大きい。

LV1

◆+強◎



強・パニシングフラット



ダブルリアット(or弱・パニシングフラット)連続

LV3

立ち中◎



強・パニシングフラット×6



強・スクルーバイルドライバー

リズムカルにパニシングフラットを出すのが困難だが、相手の体力を8割前後奪える。相手が浮いてしまったら、投げるのはムリなのでダブルリアットで追い打ちだ。



# 元

どの技も威力にとほしく、たいしてダメージを与えないが、喪流の必殺技・逆瀧だけは例外。相手に接近する必要があるが、その威力には目を見張るものがある。

## LV1~3

しゃがみ強K



(前進)



強・逆瀧 (ボタン連打)

## LV1~3

強・逆瀧 (ボタン連打) をタイマー切れまで連発

強Kを連射しつつ◆  
◆ (レバーを高速で左回しも可) をひたすら入力しているだけで、LV1なら5割近く、LV3なら最大で8割、相手の体力を奪うことができる。



# ロレント

1回のハイジャンプで、最大4発まで強Kを出すことができる。これを浮いている相手にすべてヒットさせれば、それだけで体力を3~4割減らせるのだ。

## LV1・対空

(空中の相手に) 立ち中P



ハイジャンプ中の弱P×4



強・スティンガーor  
(遅めの入力で)バトリオットサークル

## LV3・冥土

ジャンプ強K



しゃがみ強K



[ハイジャンプ中の強K×4] ×3

## LV1

しゃがみ強K



ハイジャンプ中の強K×4



強・スティンガー

しゃがみ強Kで相手を浮かせてハイジャンプ中の強K連打で追撃したあと、着地と同時にスティンガー(頂点近くにて強で投射)。LV1とは思えないダメージだ。



# さくら

強・咲桜拳連発と中・春風脚連発が、簡単かつダメージも大きい。咲桜拳を連発する場合は、3発目まではすばやく、3発目以降は一瞬待って出すようにするといひ。

## LV3

強・咲桜拳×4

## LV1・対空

しゃがみ強P



弱or強・咲桜拳



強・春風脚

## LV1

しゃがみ強K



強・咲桜拳×2

しゃがみ強Kで相手を宙に浮かせたあと、強・咲桜拳で追撃する。しゃがみ強Kからの入力がかまくらいかない人は、立ち強P→強・咲桜拳×2にするといひだろう。



# Data of オリジナルコンボ

## ■オリジナルコンボ発動中に基本攻撃値が変わる基本技&特殊技

キャラ名	技名	オリコン時基本攻撃値	通常時基本攻撃値
リュウ	斜めジャンプ弱パンチ	10	9
春麗	挑発	2	1
ガイ	しゃがみ中キック	4+3	9+3
ナッシュ	立ち強パンチ	12	14
	立ち強キック	12,11	14,13
	しゃがみ強キック	10	12
元(忌流)	●or●+中キック	6	9
	ジャンプ強キック	14+1	12+1
ロレント	斜めジャンプ弱パンチ	12	10
	斜めジャンプ強パンチ	15	14
	斜めジャンプ弱キック	12	10
	斜めジャンプ中キック	13	11
	斜めジャンプ強キック	14	13
	ジャンプ●+中キック	8	9

\*上表を含めた基本技や特殊技のダメージは基本値の半分となる。また、ヒット数が増えるとコンボ修正により与えるダメージが大幅に減っていく。ただし、ロレントのハイジャンプ中の攻撃のように、あらゆる修正がかからない場合もある

## ■オリジナルコンボ発動中の必殺技データ

技名	オリコン時基本攻撃値	通常時基本攻撃値	オリコン時タイム・チャート/備考
<b>リュウ</b>			
波動拳	弱	6	8 ● 30 ※60分の11秒以降キャンセル可
	中	6	8 ● 32 ※60分の11秒以降キャンセル可
	強	7	8 ● 34 ※60分の11秒以降キャンセル可
昇龍拳	弱	17, 10, 8	11 15 ▼7 ※無敵時間: 1+1(上半身)+8, 着地後キャンセル可
	中	18, 10, 8	15 20 ▼7 ※無敵時間: 2, 着地後キャンセル可
	強	19, 10, 9	18 25 ▼7 ※無敵時間: 2, 着地後キャンセル可
電巻旋風脚	弱	12	3 8 8 ▼3
	中	6×2	3 21 8 ▼3
	強	6×3	3 33 8 ▼3
空中電巻旋風脚	弱	12	6 3 (可変) ▼3
	中	一発につき12	6 21 (可変) ▼3
	強	一発につき12	6 27 (可変) ▼3
<b>ケン</b>			
波動拳	弱	6	9 ● 29 ※60分の14秒以降キャンセル可
	中	6	9 ● 31 ※60分の14秒以降キャンセル可
	強	7	9 ● 33 ※60分の14秒以降キャンセル可
昇龍拳	弱	18, 10, 3	2 16 16 ▼5 ※無敵時間: 2, 着地後キャンセル可
	中	14, 5, 3	2 23 16 ▼5 ※無敵時間: 3, 着地後キャンセル可
	強	14+5+4, 3	2 28 20 ▼5 ※無敵時間: 3, 着地後キャンセル可
電巻旋風脚	弱	5×2	2 9 6 ▼3 ※ヒザの攻撃判定なし
	中	4×3	2 16 6 ▼2 ※ヒザの攻撃判定なし
	強	5×4	2 23 6 ▼2 ※ヒザの攻撃判定なし
空中電巻旋風脚	弱	1発につき7	6 9 (可変) ▼3
	中	1発につき7	6 18 (可変) ▼3
	強	1発につき7	6 23 (可変) ▼3

\*タイム・チャートの見かたはP.9を参照

## 春麗

				0	20	40	60	80	100	120
氣功拳	弱	6	12.8	10	●	27	*60分の15秒以降キャンセル可			
	中	6	13.9	10	●	24	*60分の15秒以降キャンセル可			
	強	7	14.10	10	●	25	*60分の15秒以降キャンセル可			
天昇脚	弱	16.11.6	18.9.5	21		26	▼	3	*無敵時間:2.着地後キャンセル可	
	中	9×4(2ヒットまで)	15+5+3+3(2ヒットまで)	33		20	▼	5	*無敵時間:2.着地後キャンセル可	
	強	12+7×4(3ヒットまで)	16+5+3×3(3ヒットまで)	45		1	▼	6	*無敵時間:2.着地後キャンセル可	
百裂脚	弱	1発につき4	1発につき6	3	26(1ループ)	8	*もどりをキャンセル可			
	中	1発につき4	1発につき6	4	14(1ループ)	3	*もどりをキャンセル可			
	強	1発につき4	1発につき6	5	11(1ループ)	4	*もどりをキャンセル可			
旋円蹴	弱	13	12	22	3	8	*無敵時間:4			
	中	14	13	26	2	11	*無敵時間:3			
	強	15	14	25	2	12	*無敵時間:2			

## サガット

				0	20	40	60	80	100	120
タイガーショット	弱	6	11	10	●	22	*60分の15秒以降キャンセル可			
	中	6	12	10	●	23	*60分の15秒以降キャンセル可			
	強	7	14	10	●	24	*60分の15秒以降キャンセル可			
タイガーブロー	弱	17.9	16.5	2	10	17	▼	6	*着地後キャンセル可	
	中	12+5+4×3(3ヒットまで)	12+6+5+4+4(3ヒットまで)	11		25	▼	6	*着地後キャンセル可	
	強	16+5+4×5	15+6+3×5	17		28	▼	6	*着地後キャンセル可	
タイガークラッシュ	弱	14+4	15+3	3	10	13	▼	6	*着地後キャンセル可	
	中	15+4	16+4	3	10	13	▼	6	*着地後キャンセル可	
	強	16+4	17+5	3	10	13	▼	6	*着地後キャンセル可	

## アドン

				0	20	40	60	80	100	120
ジャガーキック	弱	14.12	14.11	17	4	▼	2	14	*着地後キャンセル可	
	中	17.14	15.12	22	5	▼	3	14	*着地後キャンセル可	
	強	19.16	16.15	23	6	▼	3	14	*着地後キャンセル可	
ライジングジャガー	弱	12+8	15.4	14		15	▼	4	*着地後キャンセル可	
	中	13+9	17.5	16		16	▼	4	*着地後キャンセル可	
	強	14+10	18+4	18		19	▼	4	*着地後キャンセル可	
ジャガートゥース	弱	17	15	34	~	36	6	▼	13	*着地後キャンセル可
	中	17	15	34	~	36	7	▼	13	*着地後キャンセル可
	強	17	15	34	~	36	9	▼	13	*着地後キャンセル可

## バーディー

				0	20	40	60	80	100	120
マードラチェーン	弱	11×2	13×2	5		31				
	中	12×2	14×2	5		39				
	強	13×2	15×2	5		47				
バンディットチェーン	弱	23	22	5		31				
	中	12×2	13×2	5		39				
	強	10×3	10×3	5		47				
ブルヘッド	弱	7	16	4	~	6		35		
	中	8	17	7	~	22	6		38	
	強	9	18	10	~	41	6		41	
ブルホーン 弱+中	1段階	7	7	20	~	21	8		19	
	2段階	8	13	20	~	21	6		19	
	3段階	10	18	20	~	21	6		19	
	4段階	14	26	22	~	24	6		19	
	FINAL	23	33	22	~	25	8		19	
	弱+強	1段階	7	7	20	~	31	6		20
2段階	2段階	8	13	20	~	31	8		20	
	3段階	10	18	20	~	31	8		20	
	4段階	14	26	22	~	34	6		20	
	FINAL	23	33	22	~	35	8		20	
中+強	1段階	7	7	20	~	36	6		20	
	2段階	8	13	20	~	36	8		20	

\*ブルヘッドは、攻撃判定出現から60分の5秒以降キャンセル可  
ブルホーンは、無敵時間:5、攻撃判定出現から60分の5秒以降キャンセル可

## バーディー

		0	20	40	60	80	100	120
ブルホーン 中+強	3段階	10	18	20~36	6	20		
	4段階	14	26	22~39	6	20		
	FINAL	23	33	22~40	6	20		
弱+中+強	1段階	7	7	20~53	8	20		
	2段階	8	13	20~53	6	20		
	3段階	10	18	20~53	6	20		
	4段階	14	26	22~56	6	20		
	FINAL	23	33	22~57	8	20		

## ガイ

		0	20	40	60	80	100	120
崩山斗	弱	11	11	12 4 15	※60分の23秒以降キャンセル可			
	中	12	12	12 4 15	※60分の23秒以降キャンセル可			
	強	13	13	12 4 15	※60分の23秒以降キャンセル可			
武神旋風脚	弱	15.11.11.11	12.9.9.9	8 17	13 ▼6	※着地後キャンセル可		
	中	11+7×3(3ヒットまで)	12+7×3(2ヒットまで)	8 17	17 ▼5	※着地後キャンセル可		
	強	14+8×5(3ヒットまで)	12+7×5(3ヒットまで)	8 25	17 ▼4	※着地後キャンセル可		
武神イズナ落とし	投げ	22	22	弱30、中26、強24	敵の属性(追加入力受け) ▼8 ※着地後キャンセル可			
	射落とし	18	4	10	(可変) ▼8 ※着地後キャンセル可			
疾駆け	走行	-	-		1~50(追加入力受け) 18			
	影すくい	14	11	20 4 22				
	首狩り	12.6	10.4	24 6 9 ▼	20			

## ソドム

		0	20	40	60	80	100	120
ジゴクスクレイブ	弱	9	11	14 12 17	※60分の24秒以降キャンセル可			
	中	9	14	14 6 20	※60分の24秒以降キャンセル可			
	強	10.8	16.10	10 12 22	※60分の20秒以降キャンセル可			
ブツメツバスター	弱	18	19	25	30			
	中	18	22	25	30			
	強	19	25	25	30			
ダイキョウバーニング	弱	6+4×4	6+4×4	14	26		22	
	中	6+4×5	8+4×5	14	35		27	
	強	6+4×6	6+4×6	14	44		32	
シラハキヤッチ	弱	11	11	6 25(つかみ可能)	30			
	中	12	12	7 27(つかみ可能)	36			
	強	13	13	8 29(つかみ可能)	42			

## ナッシュ

		0	20	40	60	80	100	120
ソニックブーム	弱	6	11	5● 29	※60分の20秒以降キャンセル可			
	中	6	12	5● 29	※60分の20秒以降キャンセル可			
	強	7	13	5● 29	※60分の20秒以降キャンセル可			
サマーソルトシェル	弱	12	17	2 6 24 ▼	18 ※無敵時間:4、着地後キャンセル可			
	中	13	18	2 8 25 ▼	19 ※無敵時間:4、着地後キャンセル可			
	強	12+8+5(2ヒットまで)	17+6.5	2 12 24 ▼	20 ※無敵時間:4、着地後キャンセル可			

## ローズ

		0	20	40	60	80	100	120
ソウルスパイラル	弱	10.6	15.13	11 6 31	※60分の17秒以降キャンセル可			
	中	7+4	15+4	13 8 38	※60分の19秒以降キャンセル可			
	強	8+5+4	16+4+4	13 10 44	※60分の23秒以降キャンセル可			
ソウルリフレクト	弱	16	13	8 8 24	※60分の28秒以降キャンセル可			
	中	10	14	8 9 16	※60分の24秒以降キャンセル可			
	強	12	11	12 3 15	※60分の23秒以降キャンセル可			
ソウルスルー	弱	15	18	7 16 20 ▼	14 ※着地後キャンセル可			
	中	17	20	7 18 20 ▼	14 ※着地後キャンセル可			
	強	19	22	7 16 20 ▼	14 ※着地後キャンセル可			
ソウルスパーク	弱	通常時 12.7	12.9	13 ● 44	※60分の15秒以降キャンセル可			
	1段階	17.12	13.11	13 ● 44	※60分の15秒以降キャンセル可			
	2段階	14.12	14.12	13 ● 44	※60分の15秒以降キャンセル可			

## ローズ

				0	20	40	60	80	100	120	
ソウルスパーク	弱	3段階	16.14	16.14	13 ●	44				*60分の15秒以降キャンセル可	
		4段階	18.16	18.16	13 ●	44				*80分の15秒以降キャンセル可	
		5段階	20.18	20.18	13 ●	44				*60分の15秒以降キャンセル可	
		6段階	26.24	26.24	13 ●	44				*60分の15秒以降キャンセル可	
		7段階以上	33.31	33.31	13 ●	44				*60分の15秒以降キャンセル可	
	中	通常時	12.7	12.9	15 ●	42					*60分の19秒以降キャンセル可
		1段階	17.12	13.11	15 ●	42					*60分の19秒以降キャンセル可
2段階		14.12	14.12	15 ●	42					*60分の19秒以降キャンセル可	
3段階		16.14	16.14	15 ●	42					*60分の19秒以降キャンセル可	
4段階		18.16	18.16	15 ●	42					*60分の19秒以降キャンセル可	
5段階		20.18	20.18	15 ●	42					*60分の19秒以降キャンセル可	
6段階		26.24	26.24	15 ●	42					*60分の19秒以降キャンセル可	
強	7段階以上	33.31	33.31	15 ●	42					*60分の19秒以降キャンセル可	
	通常時	12.7	12.9	15 ●	40					*60分の23秒以降キャンセル可	
	1段階	17.12	13.11	15 ●	40					*60分の23秒以降キャンセル可	
	2段階	14.12	14.12	15 ●	40					*60分の23秒以降キャンセル可	
	3段階	16.14	16.14	15 ●	40					*60分の23秒以降キャンセル可	
	4段階	18.16	18.16	15 ●	40					*60分の23秒以降キャンセル可	
	5段階	20.18	20.18	15 ●	40					*60分の23秒以降キャンセル可	
6段階	26.24	26.24	15 ●	40					*60分の23秒以降キャンセル可		
7段階以上	33.31	33.31	15 ●	40					*60分の23秒以降キャンセル可		

## ベガ

				0	20	40	60	80	100	120
サイコショット	弱	6	13.10	8 ●	46					*60分の15秒以降キャンセル可
	中	6	14.11	8 ●	48					*60分の15秒以降キャンセル可
	強	7	15.12	8 ●	50					*60分の15秒以降キャンセル可
ダブルニープレス	弱	7+7	15+7	13	6 ▼ 2	28				*着地後キャンセル可
	中	8+7	16+8	13	6 ▼ 2	28				*着地後キャンセル可
	強	9+7	18+9	13	8 ▼ 2	28				*着地後キャンセル可
ベガフープ	-	-		32						*無敵時間: 31
ヘッドプレス	弱中強	14	10	22	20 ▼ 12					
サマーソルトスカルダイバー	弱中強	15	15	10	30~34 (追加入力受付)	8~14 ▼ 12				ヘッドプレス直後のサマーソルトスカルダイバーはガード不可

## 豪鬼

				0	20	40	60	80	100	120
豪波動拳	弱	6	14.10	8 ●	36					*60分の12秒以降キャンセル可
	中	6	15.11	8 ●	37					*60分の12秒以降キャンセル可
	強	7	16.12	8 ●	38					*60分の12秒以降キャンセル可
灼熱波動拳	弱	13.12	15.11	14 ●	41					*60分の20秒以降キャンセル可
	中	(8.7)+7	(16.10)+2	14 ●	42					*60分の20秒以降キャンセル可
	強	(8.7)+5+5	(17.11)+2+2	14 ●	43					*60分の20秒以降キャンセル可
新空波動拳	弱	10	8	14 ● (可変)	▼ 前方ジャンプ時6. 裏道or後方ジャンプ時10					
	中	10	9	14 ● (可変)	▼ 前方ジャンプ時6. 裏道or後方ジャンプ時10					
	強	11	10	14 ● (可変)	▼ 前方ジャンプ時6. 裏道or後方ジャンプ時10					
豪野龍拳	弱	16.10.8	14.10.4	11	15 ▼ 10					*無敵時間: 1+1(上半身)+8. 着地後キャンセル可
	中	12.5.7	10.8.4	15	20 ▼ 10					*無敵時間: 2. 着地後キャンセル可
	強	12.5.4.6	5.11.9.4	20	25 ▼ 10					*無敵時間: 3. 着地後キャンセル可
竜巻新空脚	弱	10	12	3	5	7 ▼ 3				
	中	8+8x4(3ヒットまで)	14+7x4(2ヒットまで)	2	13	7 ▼ 3				
	強	8+5x7(3ヒットまで)	16+7x7(3ヒットまで)	2	27	7 ▼ 3				
空中竜巻新空脚	弱	14.11	11	6	9 (可変)	▼ 3				*着地後キャンセル可
	中	1発につき7	1発につき7	6	9 (可変)	▼ 3				*着地後キャンセル可
	強	1発につき7	1発につき7	6	23	(可変) ▼ 3				*着地後キャンセル可
百鬼豪斬	弱	12	9	▼ 1	8	16				
	中	12	8	▼ 1	11	16				
	強	12	9	▼ 1	14	16				
百鬼豪衝	弱中強	12	10	16	4	▼ 16				*着地後キャンセル可
百鬼豪尖	弱	12	10	8	0~19 ▼	45				*着地後キャンセル可



技名	オリコン時基本攻撃値	通常時基本攻撃値	オリコン時タイム・チャート/備考						
<b>豪鬼</b>			0	20	40	60	80	100	120
百鬼豪炎	中 12	10	8	0~19	▼	42	※着地後キャンセル可		
強	12	10	8	0~19	▼	40	※着地後キャンセル可		
百鬼豪砕	弱 21	21	21	27(入力受付)▼	※着地後キャンセル可				
中	22	22	21	27(入力受付)▼	※着地後キャンセル可				
強	23	23	21	27(入力受付)▼	※着地後キャンセル可				
百鬼豪壁	弱 21	21	21	27(入力受付)▼	※着地後キャンセル可				
中	22	22	21	27(入力受付)▼	※着地後キャンセル可				
強	23	23	21	27(入力受付)▼	※着地後キャンセル可				

<b>ダン</b>			0	20	40	60	80	100	120
我道拳	弱 7	14.10	6●	28	※60分の11秒以降キャンセル可				
中	7	15.11	6●	29	※60分の11秒以降キャンセル可				
強	8	17.13	6●	30	※60分の11秒以降キャンセル可				
兜龍拳	弱 17.10.8	18.15.3	11	15	▼	10	※着地後キャンセル可		
中	18.10.8	19.15.3	15	20	▼	10	※着地後キャンセル可		
強	19.10.9	20.15.3	19	25	▼	10	※着地後キャンセル可		
断空脚	弱 15	13	16	10	7	▼	14	※着地後キャンセル可	
中	10.6	11.8	6	16	12	▼	14	※着地後キャンセル可	
強	12.7.5	10.9.9	10	36	10	▼	14	※着地後キャンセル可	

<b>タルシム</b>			0	20	40	60	80	100	120
ヨガファイア	弱 7.6.6.6	10.9.6.5	8●	33	※60分の13秒以降キャンセル可				
中	8.7.7.7	13.12.9.8	8●	34	※60分の13秒以降キャンセル可				
強	8.7.7.7	14.13.10.9	8●	35	※60分の13秒以降キャンセル可				
ヨガフレィム	弱 14.11	16	9	0~8	10(炎が消えるまで)	6	※炎が消えたあとキャンセル可		
中	14.11	17	9	0~12	10(炎が消えるまで)	6	※炎が消えたあとキャンセル可		
強	15.12	18	9	0~15	10(炎が消えるまで)	6	※炎が消えたあとキャンセル可		
ヨガプラスト	弱 15.12	17	9	0~10	10(炎が消えるまで)	6	※炎が消えたあとキャンセル可		
中	15.12	18	9	0~13	10(炎が消えるまで)	6	※炎が消えたあとキャンセル可		
強	16.13	19	9	0~16	10(炎が消えるまで)	6	※炎が消えたあとキャンセル可		
ヨガレポート	-	-	17	15(消失中)	19	▼	6	※無敵時間:45.00分の45秒以降キャンセル可	

<b>ザンギエフ</b>			0	20	40	60	80	100	120
スクリーバイトライバ	弱 22	25	47			※コマンド成立の瞬間のみつかみ判定発生			
中	24	29	45			※コマンド成立の瞬間のみつかみ判定発生			
強	26	35	42			※コマンド成立の瞬間のみつかみ判定発生			
アトミックスブレス	弱 8+12	6+20	(つかみに失敗したらフライングパワーボムへ) ※コマンド成立の瞬間のみつかみ判定発生						
中	10+13	7+23	(つかみに失敗したらフライングパワーボムへ) ※コマンド成立の瞬間のみつかみ判定発生						
強	11+16	8+26	(つかみに失敗したらフライングパワーボムへ) ※コマンド成立の瞬間のみつかみ判定発生						
フライングパワーボム	弱 14	16	11	18(つかみ判定発生)	50				
中	15	17	11	18(つかみ判定発生)	52				
強	16	18	11	18(つかみ判定発生)	52				
ダブルリアアット	8.3	18.10	2	49			8	※無敵時間:2(上半身).00分の51秒以降キャンセル可	
クイックダブルリアアット	6.3	16.10	2	25	9	※無敵時間:2.60分の27秒以降キャンセル可			
バニシングフラット	弱 14	12	7	5	12	※60分の15秒以降キャンセル可			
中	15	14	8	7	13	※60分の18秒以降キャンセル可			
強	16	15	10	8	13	※60分の21秒以降キャンセル可			

<b>元</b>			0	20	40	60	80	100	120
百連勾	弱 4+3+4+3(1ループ)	1発につき5	3	20(1ループ)	3	※もどりはキャンセル可			
中	3+1+3+1(1ループ)	1発につき5	2	10(1ループ)	5	※もどりはキャンセル可			
強	3+1+3+1(1ループ)	1発につき5	1	10(1ループ)	7	※もどりはキャンセル可			
逆瀬	弱 12+4×3+7+14	12+3+1×3+8	4	14	9	▼	4	※無敵時間:5.着地後キャンセル可	
中	12+4×4+7+15	13+3+1×4+10	4	16	9	▼	4	※無敵時間:4.着地後キャンセル可	
強	12+4×5+7+16	14+3+1×5+12	4	17	10	▼	4	※無敵時間:3.着地後キャンセル可	
蛇穿	弱 4×3	4×2+12	2	15	19	※60分の24秒以降キャンセル可			
中	3×4	4×3+13	2	26	20	※60分の35秒以降キャンセル可			

技名	オリコン時基本攻撃値	通常時基本攻撃値	オリコン時タイム・チャート/備考						
<b>元</b>			0	20	40	60	80	100	120
蛇穿	強 3×5	4×4+14	2	37	21	*60分の43秒以降キャンセル可			
隼牙	弱	壁から足、天井から真下、天井から斜め上	備考を参照						
	中	壁から足、天井から真下、天井から斜め上	備考を参照						
	強	壁から足、天井から真下、天井から斜め上	備考を参照						

●備考

隼牙のタイム・チャートは、

- 床にいる時間……………1
- 床→画面端までの時間……………通常時の4倍速
- 画面端にいる時間……………12
- 画面端からの攻撃……………通常時の2倍速
- 着地のスキ(攻撃した)……………16
- 着地のスキ(攻撃しない)……………12

そのほかの要素は通常時と同じ

## ロレント

			0	20	40	60	80	100	120	
バトリオットサークル	1発目	11	4	9	52	*60分の4~40秒の間追加入力受付				
	2発目	11	8	3	51	*60分の6~39秒までの間追加入力受付				
	3発目	11	9	3	34					
スティンガー	弱中強	16	5	●	(可変)	▼	10	*ジャンプは通常どおり		
メコンデルタアタック	弱	14	10	33	▼	16	ヒット時40、空振り時6	*実装しなかった場合の着地のスキはなし		
	中	15	11	33	▼	20	ヒット時40、空振り時6	*実装しなかった場合の着地のスキはなし		
	強	16	12	33	▼	24	ヒット時40、空振り時6	*実装しなかった場合の着地のスキはなし		
メコンデルタエアレイド	弱	14	10	4~13 (後転時間)	18	2	6	▼	9	*着地後キャンセル可
	中	15	11	4~25 (後転時間)	18	2	6	▼	9	*着地後キャンセル可
	強	16	12	4~37 (後転時間)	18	2	6	▼	9	*着地後キャンセル可
メコンデルタエスケイプ	弱中強 (基本技と同じ)	(基本技と同じ)	(可変)	42~45	▼	4	*ジャンプの基本技を出せる			

## さくら

			0	20	40	60	80	100	120	
波動拳	通常時	7	13.9	17	●	16	*60分の22秒以降キャンセル可			
	タメ1	9	15.11	19	●	16	*60分の24秒以降キャンセル可			
	タメ2	14	17.13	23	●	16	*60分の28秒以降キャンセル可			
咲桜拳	弱	9.5	18.15	4	6	19	▼	8	*着地後キャンセル可	
	中	8+4+4.4	11+6+3.1	4	12	18	▼	8	*着地後キャンセル可	
	強	9+3×5	13+7+1×4	4	16	22	▼	8	*着地後キャンセル可	
春風脚	弱	10	15	12	3	▼	3	16	*着地後キャンセル可	
	中	6×2	16	12	15	▼	2	16	*着地後キャンセル可	
	強	8×3	17	12	27	▼	2	16	*着地後キャンセル可	

## ■オリジナルコンボ発動中にししたとき、与えるダメージにコンボ修正がかからない技

キャラ名	技名
リュウ、ケン、豪鬼	昇龍拳(豪昇龍拳)
春麗	天昇脚
サガット	なし
アドン	ジャガートゥース、ライジングジャガー
バーティ	ブルホーン、マーダラーチェーン、パンティットチェーン
ガイ	崩山斗
ソドム	フツメツバスター、ダイキョウバーニング
ナッシュ	サマーソルトシェル
ローズ	ソウルスパイラル、ソウルスルー
ヘガ	ヘッドプレス、サマーソルトスカルダイバー
ダン	兎龍拳
ダルシム	ヨガフレーム、ヨガプラスト
ザンギエフ	スクルーバイルドライバー、アトミックスープレックス、フライングパワーボム
元	逆瀧、隼牙
ロレント	ジャンプ基本技全般、メコンデルタアタック、メコンデルタエアレイド
さくら	なし

# § 7



*Essence of  
Street Fighter Zero 2*

# Secret

ストリートファイターZERO2  
超情報局

ピッカーン、情報局長ッス（ダン風）。それでは、「ストZERO2」の裏側に隠されたミステリアスファクトのかずかずを紹介していこう、なんてね（さくら風）。

## 発覚！ 永久オリジナルコンボ!!

相手キャラがソドムとき、オリジナルコンボ中の攻撃に、シラハキャッチで反撃を受けてみよう（オリジナル

コンボゲージが消える前にダメージを受ける）。すると、それ以降、オリジナルコンボの効果が半永久的に持続し

てくれるのだ。これを解除するには、自分がダメージを受けるか、そのラウンドを終わらせるしかないぞ。



▲オリジナルコンボ中の攻撃（しゃがみガード不可の技）にシラハキャッチを受ける



▲すると、オリジナルコンボの効果が消えずに、起き上がるなり前進をはじめのた



▲これぞまさしく永久オリジナルコンボ。連続99ヒットや翼土行き連続技も簡単だ

## 潜入!! これがヨガターキーだ!!!!

ヨガストライクをキメてから、その起き上がり以下に以下の攻撃を重ねると、相手がガードを行っていた場合に、さまざまな怪現象が起きるぞ。

相手は地上にいるのに、空中ガードのポーズで防がれる。その後の動作も従来の空中ガード後と同じだ。

●ヨガインフェルノを重ねる

この場合も、空中ガードのポーズで防がれる。ただし、それ以降の攻撃はヒットするぞ（最大2ヒット）。

●ヨガストライクを重ねる

前述の空中ガードにバケる関係から

か、相手をつかんでしまう。ただし、相手がガード操作をしなかったり、リバーサルで無敵必殺技を仕掛けてくると空振りになるので、無難にいくならヨガインフェルノや地上基本技を重ねよう。なお、スーパーコンボゲージを満タンにして、この要領でLV1ヨガストライクを3回連続でキメることを「ヨガターキー」と呼ぶ（失笑）。



▲難易度は高いが、ヨガストライクをキメることができたら……



▲行動可能になる（着地）と同時にヨガストライクを使う



▲ここで、相手が立ちorしゃがみのガード操作をしていれば……



▲本来なら空中の相手しかつかめないのに技がキマってしまうのだ

# ソウルイリュージョンの七不思議

ソウルイリュージョンで分身し、ジャンプ時にレバーで●、◆、▲、■などを入力してからボタンを押すと、ちょっと変わった動作を行なうことができる。そのなかには、分身中は使用できないはずのジャンプ弱or強攻撃も含まれているぞ（本来なら、どのボタンを押しても中攻撃に統一される）。

レバーの入力、押したボタン（強弱や同時押しは関係ない）、ジャンプ方向による動作の変化は右表のとおり。◆は入れればなしでもOKだが、●と同時ボタンを押したときは無効となる。◆●と◆▲●は必殺技コマンドの要領で入力しよう。なお、この現象は最新バージョンの基板では実行不可。



◆●◆▲●◆十(○)と入力すれば、ジャンプ直後の弱キックを仕掛けられる

レバー	ジャンプ	パンチ	キック
●	垂直	◎ボタンだがジャンプ強キックが出る。性能は通常時と変わらず攻撃も可能	一方、◎ボタンだとジャンプ強パンチ。CPUローズも使ってくるぞ(泣)
	斜め	垂直ジャンプ時と同じようにジャンプ強キックが出る。これも攻撃可能だ	斜めジャンプ時の◎ボタンは通常投げの終わりぎわに。攻撃能力はない
◆●	垂直	ソウルスルーの飛行動作。残念ながら、相手を投げることはできない	変化がないように見えるが、これ以降は着地するまで無防備になってしまう
	斜め	ソウルスパークの射出動作だが、弾は撃たず出ぎわの押し出し能力もない	◎ ZERO カウンターのフォロースルー。ちゃんとしてよ!と叫ぶ
◆●◆	垂直 & 斜め	ジャンプ弱パンチ。性能は通常時と同じで、見た目どおり攻撃能力もある	前作で重宝したジャンプ弱キック。相手のしやがみガードもくずせるぞ

## あけぼのフィニッシュであばかれる秘密

スーパーコンボやオリジナルコンボで相手をKOすると(ケズリKOも含む)、背景が光る「スーパーコンボフィニッシュ(通称・あけぼのフィニッシュ)」が見られる。ところが、その直前に60分の1秒間だけ変わった映像が表示されるのだ。下の写真は、その一例を集めたもの(P.5の写真も)。



▲ケズリでもいいから、スーパーコンボやオリジナルコンボで相手をKOする  
 ▲その瞬間、背景の一部が消えてしまうのだ(ごくまれにしか発生しない現象だから)  
 ▲直後に、おなじみのフラッシュ画面を表示。サブミナリ効果か(それはない)

### 作品① ロマンズホラー



▲ローズ・ステージにて撮影。ソウルバウーの使い手である彼女は、水面に立つこともできる。やはり、その正体はリサ……

### 作品② 星の剣闘士



▲ソドム・ステージにて撮影。背景が背景だけに、「じつは宇宙人だった」と言われても不思議のないキャラを入れてみた

### 作品③ エリアルレイヴ



▲ロレント・ステージにて撮影。別名・スパイダーマンVSサイロック。似ているのは色だけか、って白黒じゃわからん

# 相手キャラ限定の立ちガード不能技

一部のしゃがみ攻撃は、特定の相手に対してだけ立ちガード不可になる場合がある。その理由は、キャラごとに「この位置より下に当たった攻撃は立ちガード不可」という設定があるためだと思われるが詳細は不明。

相手限定で立ちガード不可になる技と、その対象になるキャラが誰かは右表を参考にしてほしい。表内の記号の意味は以下のとおりだ。

○……間合いを問わず立ちガード不可  
 密……密着時のみ立ちガード不可  
 先……先端が当たったときのみ立ちガード不可。ただし、攻撃する位置は数ドットのズレも許されないので、実質的には立ちガード可能と思ってい近い……近距離（先端が当たったとき以外）では立ちガード不可  
 遠……遠距離（密着時に仕掛けられたとき以外）では立ちガード不可

なお、前作にあった「攻撃の先端を当てるとガード不能になる技（システム）」はすべて排除されているぞ。



▲ダルシムの◆+強Pをサガットが立ちガードしようとするところ……



▲ガードポーズをとるのに防ぐことはできない。サガット使いは要注意



▲春麗は、ザンギエフの◆+中キックさえも立ちガードで防げるのだ（先端以外）

## 立ちガードできない技とその対象となる相手キャラ

使用キャラ	相手キャラ	リュウほか	春麗	サガット	バーディー	ガイ	ソドム	ナッシュ	ローズ	ベガ	ザンギエフ	元	ロレント	さくら
		リュウ	春麗	サガット	バーディー	ガイ	ソドム	ナッシュ	ローズ	ベガ	ザンギエフ	元	ロレント	さくら
リュウ	しゃがみ弱P	先	×	○	密	×	×	先	×	×	×	×	先	先
	しゃがみ中P	先	×	○	密	×	×	先	×	×	×	×	先	先
ケン	しゃがみ弱P	先	×	○	密	×	×	先	×	×	×	×	先	先
	しゃがみ中P	先	×	○	密	×	×	先	×	×	×	×	先	先
春麗	しゃがみ弱P	先	×	○	×	先	先	先	×	先	×	先	○	先
	しゃがみ中P	先	×	○	密	先	先	先	×	先	密	×	○	先
	しゃがみ強P	先	×	○	密	先	先	先	×	先	×	先	先	先
	しゃがみ強K	先	先	○	×	先	先	先	先	先	×	先	先	先
サガット	しゃがみ弱P	先	×	遠	×	×	×	先	×	×	×	×	先	先
	しゃがみ中P	先	×	先	×	×	×	先	×	×	×	×	先	先
アドン	しゃがみ弱P	先	×	○	×	先	先	先	×	×	×	×	○	先
	しゃがみ中K	○	×	○	○	遠	○	○	先	先	○	先	○	○
ガイ	しゃがみ弱P	先	×	○	×	先	先	先	×	×	×	×	先	先
ソドム	しゃがみ弱P	先	×	○	×	×	×	先	×	×	×	×	先	先
ナッシュ	しゃがみ弱P	先	×	○	×	×	×	先	×	×	×	×	先	先
	しゃがみ中P	先	×	○	×	先	先	先	×	×	×	×	先	先
ローズ	しゃがみ弱P	○	×	○	○	先	密	先	×	先	密	先	○	先
	しゃがみ中P	○	先	○	○	先	○	○	先	先	○	先	○	○
ベガ	しゃがみ弱P	先	×	○	密	×	×	先	×	×	×	×	先	先
	しゃがみ中P	先	×	○	密	先	先	先	×	先	×	先	先	先
豪鬼	しゃがみ弱P	先	×	○	密	×	×	先	×	×	×	×	先	先
	しゃがみ中P	先	×	○	密	×	×	先	×	×	×	×	先	先
ダン	しゃがみ弱P	先	×	○	×	×	×	先	×	×	×	×	先	先
	しゃがみ中P	先	×	○	×	×	×	先	×	×	×	×	先	先
ダルシム	◆+弱P	先	×	遠	×	×	×	先	×	×	×	×	先	先
	◆+中P	先	×	遠	×	×	×	先	×	×	×	×	先	先
	◆+強P	先	×	遠	×	×	×	先	×	×	×	×	先	先
ザンギエフ	◆+中K	○	先	○	○	○	○	○	○	○	○	遠	○	○
元	畏流	しゃがみ弱P	○	×	○	○	遠	○	○	×	先	○	先	○
	忌流	しゃがみ強P	先	×	○	遠	先	先	先	×	先	×	先	先
ロレント	しゃがみ弱P	○	×	○	近	近	○	○	先	近	近	近	○	○
	しゃがみ強P	○	×	○	近	近	○	○	先	近	近	先	○	○
さくら	しゃがみ弱P	○	×	○	○	○	○	○	先	○	○	先	○	○
	しゃがみ中P	○	先	○	○	近	○	○	○	○	○	先	○	○
	しゃがみ強P	○	先	○	○	○	○	○	○	○	○	先	○	○
	しゃがみ中K	○	近	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

※「リュウほか」に該当するキャラ……リュウ、ケン、アドン、豪鬼、ダン、ダルシム

# 昇りジャンプ攻撃

しゃがみガード不能技がないキャラでも、ジャンプ直後に攻撃（通称・昇り）することで、しゃがみガードを固めた相手にダメージを与えられる。というわけで、それが可能な技とジャンプ方向をピックアップしてみた。どの技が成功しやすいかは、ヒットするキャラの数から察してほしい。ちなみに、しゃがみ時の食らい判定のサイズは、上下幅ならサガット、左右幅はザンギエフが一番大きくなっている。また、パーティーはしゃがみガードポーズをとると食らい判定が少し小さくなるのだ。



▲相手がガードを固めると、投げ技やしゃがみガード不能技でしか攻撃できそうにないが……  
▲ジャンプ直後の攻撃でも奇襲をかけられる。予備動作が短いので、まずガードされないぞ

## しゃがみガードをくずせる昇りジャンプ攻撃とそれがヒットする相手キャラ

使用キャラ	相手キャラ	さくらほか	リュウほか		パーティー		ダルシム		ソドム		ザンギエフ		サガット	
			垂直	斜め	前	後	前	後	前	後	前	後	前	後
リュウ & ケン & 豪鬼 ※リュウのみは垂直時のみ	弱P	垂直	×	×	×	×	×	×	○	○	○	○	○	○
		斜め	×	×	×	×	×	×	×	○	○	○	○	○
	弱K	前	×	×	×	×	×	×	○	○	○	○	○	
	中P	共通	×	×	×	×	×	○	○	○	○	○	○	
	強P	共通	×	×	×	×	×	○	○	○	○	○	○	
アドン	弱K	垂直	×	×	×	△	○	○	○	○	○	○	○	
		斜め	×	×	×	×	×	○	○	○	○	○	○	
パーティー	弱K	上・前	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	
		後	○	○	○	△	○	○	○	○	○	○	○	
ガイ	中P	垂直	×	×	×	×	×	×	×	○	○	○	○	
		斜め	×	×	×	×	×	○	○	○	○	○	○	
ソドム	弱P	垂直	×	×	×	×	×	×	×	○	○	○	○	
		斜め	×	×	×	×	○	○	○	○	○	○	○	
	中P	垂直	×	×	×	×	×	×	×	○	○	○	○	
		斜め	×	×	×	×	×	×	×	○	○	○	○	
ナッシュ	弱P	垂直	×	×	○	△	○	○	○	○	○	○	○	
		前	×	×	×	×	○	○	○	○	○	○	○	
		後	×	×	×	×	×	○	○	○	○	○	○	
	弱K	前	×	×	×	×	×	×	×	○	○	○		
ローズ	中K	垂直	×	×	×	×	×	×	×	○	○	○	○	
		斜め	×	×	×	×	×	×	×	○	○	○	○	

使用キャラ	相手キャラ	さくらほか	リュウほか		パーティー		ダルシム		ソドム		ザンギエフ		サガット	
			垂直	斜め	前	後	前	後	前	後	前	後	前	後
豪鬼	弱K	垂直	×	×	○	△	○	○	○	○	○	○	○	○
		斜め	×	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
ダン	弱P	前	×	×	×	×	○	○	○	○	○	○	○	
		後	×	×	×	×	×	○	○	○	○	○	○	
	弱K	共通	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	
		中P	共通	×	×	×	×	×	×	○	○	○	○	
ダルシム	弱P	共通	×	×	×	×	×	×	○	○	○	○	○	
		弱K	共通	×	×	×	×	×	×	○	○	○	○	
	強P	共通	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	
ザンギエフ	弱P	共通	×	×	×	×	×	○	○	○	○	○	○	
	弱K	共通	×	×	×	×	×	×	○	○	○	○	○	
元	喪流	中P	共通	×	×	×	×	×	×	×	○	○	○	
		強K	共通	×	×	×	×	×	○	○	○	○	○	
	忌流	弱P	共通	×	×	×	×	×	×	×	○	○	○	
ロレント	中P	垂直	×	×	×	△	○	○	○	○	○	○	○	
		前	×	×	×	△	○	○	○	○	○	○	○	
	弱P	共通	×	×	×	△	○	○	○	○	○	○		
さくら	中K	垂直	×	×	×	×	×	×	○	○	○	○	○	
		前	×	×	×	×	×	×	○	○	○	○	○	

\*「さくらほか」に該当……さくら、ガイ、ナッシュ、ローズ  
「リュウほか」に該当……リュウ、ケン、春麗、アドン、豪鬼、ダン、元、ロレント  
上・前……垂直と前方ジャンプ時のみヒット  
△……しゃがみ中立(ガードしていない)状態のみヒット

# ケン・ステージにいるあの人たちは?

ケン・ステージの背景には、どのようなゲームのどんなキャラがいるのかを、左から順に紹介しよう。

ザベル、レイレイ、リンリン (いずれもヴァンパイアハンター)、名なしの戦士1P、名なしの戦士2P (いずれもロストワールド)、モリガン (ヴァンパイアハンター)、オルテガ、サラゾフ (いずれもマッスルボマー)、イライザ (ケンの恋人)、翔、キャプテ

ン、キャロル (いずれもキャプテンコマンドー)、飛竜 (ストライダー飛竜。手にしているのはクマのぬいぐるみ)、リン・クロサワ (エイリアンVS・ブレター)、フェリシア (ヴァンパイアハンター)、ピュア (クイズコンワールド2)。ちなみに、原画 (→P.19) の段階では「チキチキボーイズ」の主人公 (名前はプレイヤーが決定) もいた。



▲右端にいるメガネをかけた男性は、 Capcom社長の辻本憲三氏。前作では、ナッシュ・ステージに登場していた

## キャンセル受付時間の補足

システム解析の補足として、基本技の必殺技&スーパーコンボキャンセル可能な時間帯 (動作開始から○秒後までキャンセル可能) を紹介する。キャンセル受付時間が、攻撃判定出現の所要時間 (カラーページの技表を参照のこと) よりも同じor短いと、攻撃を

当てるからのキャンセルが実行できないので注意しよう。

注目すべきは、必殺技とスーパーコンボの受付時間が異なること。「攻撃を当てたあとはスーパーコンボでのみキャンセル可能」という現象が起こるのはそのためだ。春麗はコスチューム

によって (→P.160)、立ち強キックとしゃがみ強キックの受付時間が異なるぞ。なお、タルシムの◆+弱B押しっぱなしの特殊技は、ボタンを離すと、◆+弱Bの動作に移行してしまうが、このときの受付時間にも◆+弱Bと同じものが適用される。

### 基本技のキャンセル受付時間 (単位:60分の1秒)

使用キャラ	立ち												しゃがみ												
	弱B		中B		強B		弱K		中K		強K		弱B		中B		強B		弱K		中K		強K		
	必	SC	必	SC	必	SC	必	SC	必	SC	必	SC	必	SC	必	SC	必	SC	必	SC	必	SC			
リュウ	8	10	8	10	2	2	8	10	8	10	2	2	8	10	8	10	8	10	8	10	8	10	8	10	
ケン	8	10	8	10	2	2	8	10	8	10	2	2	8	10	8	10	8	10	8	10	8	10	8	10	
春麗	ノーマル服	8	10	8	10	2	2	8	10	8	10	8	8	8	10	8	10	8	10	8	10	8	10	2	2
	ストII服	8	10	8	10	2	2	8	10	8	10	8	8	8	10	8	10	8	10	8	10	8	10	8	10
サガット	8	10	8	10	8	8	8	10	2	2	2	2	8	10	8	10	8	8	8	10	8	10	2	2	
アドン	8	10	8	10	8	10	8	10	8	10	8	8	8	10	8	10	8	10	8	10	8	10	8	8	
バーディー	8	10	8	8	8	10	8	10	8	10	8	10	8	10	8	10	7	7	8	10	8	8	8	10	
ガイ	8	10	8	10	8	10	8	10	8	10	8	10	8	10	8	10	8	10	8	10	8	10	2	2	
ソドム	8	10	8	8	8	10	8	10	8	10	8	10	8	10	8	8	8	10	8	10	8	8	2	2	
ナッシュ	8	10	8	10	2	2	8	10	8	10	8	10	8	10	8	10	2	2	8	10	2	2	2	2	
ローズ	8	10	8	10	8	10	8	10	8	10	8	8	8	10	8	10	8	10	8	10	8	10	2	2	
ヘガ	8	10	8	8	8	10	8	10	2	2	8	8	8	10	8	10	8	10	8	10	8	10	8	10	
豪鬼	8	10	8	10	2	2	8	10	8	10	2	2	8	10	8	10	8	10	8	10	8	10	8	10	
ダン	8	10	8	10	8	8	8	10	8	8	8	10	8	10	8	10	8	10	8	10	8	10	8	10	
タルシム	短	8	10	8	10	8	10	8	10	2	2	2	2	8	10	8	10	2	2	8	10	8	10	8	10
	長	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	8	10	2	2	2	2	
ザンギエフ	8	10	8	10	8	10	8	10	2	2	8	10	8	10	8	10	8	10	8	10	8	10	8	10	
元	費流	8	10	8	10	8	10	8	10	8	10	2	2	8	10	8	10	2	2	8	10	8	10	8	8
	忌流	8	10	8	10	8	10	8	10	8	2	2	8	10	8	10	8	10	2	2	2	2	2	2	
ロレント	8	10	8	8	8	8	8	10	2	2	8	10	8	10	8	8	8	8	8	10	8	10	8	8	
さくら	8	10	8	10	8	10	8	10	2	2	2	2	8	10	8	10	8	10	8	10	2	2	2	2	

※タルシムの「短」は立ちならレバーを◆、しゃがみなら◆、「長」は立ちなら中立が◆、しゃがみなら◆か◆に入れながらボタンを押したときの技。

※表内の数字が○の技は実質的にキャンセル不可。



# コマンドの簡略化

一部の必殺技コマンドは、その入力手順を少しだけ省略（簡略化）することができる。

●春麗（ノーマル版）の気功拳の場合  
コマンドは $\blacktriangle \rightarrow \blacktriangle \rightarrow \blacktriangle \rightarrow \oplus$ だが、最初の $\blacktriangle$ は入力しなくてもいい。同タイプのコマンド（ $\blacktriangle \rightarrow \blacktriangle \rightarrow \blacktriangle \rightarrow \oplus$ 含む）で簡略化できるのはこの技だけだ。

●レバー1回転の場合

■から右回転させるときは、■まで入力すればOK。ただし、1回転コマンドは $\blacktriangle \rightarrow \blacktriangle \rightarrow \blacktriangle$ の入力しか見えていないので、■から右回転させたとときは■まで入力しないとダメ。

●レバー2回転の場合

■が起点の右回転なら、レバー1回

転させたあとで、再度■まで回せばいい（厳密には $\blacktriangle \rightarrow \blacktriangle \rightarrow \blacktriangle \rightarrow \blacktriangle \rightarrow \blacktriangle$ ）。

● $\blacktriangle \rightarrow \blacktriangle \rightarrow \blacktriangle \rightarrow \oplus \rightarrow \blacktriangle \rightarrow \blacktriangle \rightarrow \blacktriangle \rightarrow \oplus$ の場合  
大半が最後の入力（ $\blacktriangle \rightarrow \oplus$ ）を省略できる。真空竜巻旋風脚、タイガーレイド、ジャガーリボルバー、メイドノミヤゲ、必勝無頼拳、狂牙、テイクノープリスナー、春一番がこれに該当。







# 徨牙のひみつ！

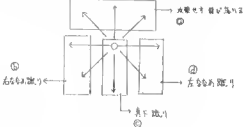

元（急流）の必殺技・徨牙は、技を発動させたあと、レバーやボタンの入力によって、さまざまな攻撃が可能

になるが、それを文章で説明するのは非常にむずかしい。

というわけで、開発スタッフからい

ただいた資料（図解説）をそのまま掲載することにした。これで元の勝率も200%アップだ！（ないない）

TITLE	DATE	PAGE
元（急流） 徨牙のひみつ！		
徨牙のコマンドは ↓左側↑+Kですが、		
①最後の↑のレバー方向で殴っていく方向が変わります。		
レバー斜め上（A）を真上（↑）のときは		
自分の後ろの方向に		
レバー斜め下（D）のときは		
自分の前方の方向に	結びます。	
立ち回し系タンクの小、中、大で自べへ殴っていくと、		
はね返ってからの蹴りの速さが若干ずつ変化します。		
小 → 中 → 大	（ほどほどがよいです）	
遅い → 早い		
②蹴りの自べに結びついてから 蹴りまでのレバー方向で		
はね返る方向が変わります。		
	⑤ 上方向 相手へ真上（天上）へ	
	⑥ 前方向 直進蹴り	
	⑦ 下方向 真下蹴り	
	⑧ 後方向	

TITLE	DATE	PAGE
図（急流）		
③ 天上（相手の真上）から落下するまでのレバー方向でも		
落下方向を変化させることができます。		
		
図（急流）		
		

# スタッフロールの変化

通常、スタッフロールのバックには「ZERO2」のロゴマークが表示されているが、ナッシュが豪鬼を使ってクリアしたときは、右写真のように背景が変化するぞ。



▲ナッシュの場合は  
登壇的なエンディングの流れを受けて、  
真っ黒なバックに

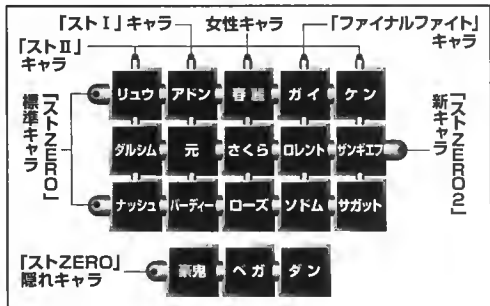


▲豪鬼だと、そのバ  
ストアップがバック  
に登場。BGMも通  
常時と異なるぞ

# キャラ選択画面の配置にはさまざまな法則があった

使用キャラを選ぶときのメニュー画面には、全18キャラの顔がならべられているが、その配置には法則性があることが判明した。右図のとおり、いくつかの共通点が入り乱れて構成されているのだ（「ストIIキャラ」のグループでは「ナッシュ=ガイル」と解釈するように）。

これで「なぜリュウのとなりにアドンがいるのか?」「なぜさくらが中心ににいるのか?」といった疑問が解消されたはずだ。



## かなり文字だらけのチョイネタ特集

### ●デモ画面を飛ばす方法

試合前のバーストアップが表示されたあと、Z型のマークが回転しながらシーンが切り替わるときにスタート・ボタンを連打すると、そのマーク回転デモを早送りできる。そのほかのデモ画面を早送りできるP/Rボタンと併用すれば（一緒に連打する）、より快適な対戦ライフが送れるぞ。

### ●ナゾのガイコツ出現

打撃技を一度もヒットさせずに、投げ技やケズリなどでダメージを与えて規定本数を獲得すると、試合結果のシーンで表示される「最大コンボ数」の欄にツノの生えたガイコツが登場する。

## MAX COMBO



▲証拠写真。必殺投げ主体のキャラでないかぎり、実戦で見る機会はずまいだろう

### ●意外なヒット効果の変化

気絶している相手に「吹き飛び」のヒット効果がある技（春麗とガイの◆+強R、春麗脚など）をヒットさせると、ヒット効果が「吹き飛びダウン」に変化してしまう。連続技としてヒットさせたとときも同様だ。

### ●ヤシチの表示がヘンになる

テストモード（→P.202）でルール

を5本勝負（3本先取）にし、一方の勝利マークが1つもない状態で最終ラウンド（6本目）に突入すると、勝利マークの穴埋めである「ヤシチ」のマークが「○ ○」と1つおきに表示される。最新バージョンの基板なら、ちゃんと「○○」と表示されるぞ。

### ●食らい判定の世界

ザンギエフは、吹き飛びポーズの食らい判定が後方にあるため、密着してLV1武神剛雷脚を食らうと4ヒット目が空振り、画面端で密着時からの強・タイガーブロウを食らうと5ヒット目が降が空振ってしまう。同様に、ベガはのけぞりの食らい判定が後方にあるので、LV1乱れ桜が最後までヒットしない（=ダウンしない）。

### ●色ちがい豪鬼

豪鬼専用のスタッフロールで表示される背景（→P.303）の色は、ランダムで黒か赤になるが、事前にレバーを◆要素に入れておくと黒、●要素に入れておくと赤に固定される。

### ●踏み込み必殺技

必殺技を使うときに、前方に踏み込みながら攻撃する基本技（ガイとダンの立ち強キック、さくらの立ち強パンチなど）を出さずキャンセルすると、

少し（5〜6ドット）前進してから技を出すことができる。難易度の高さよりも実用度の低さがネックか?

●ベガにもしゃがみガード不能技が！  
オリジナルコンボ発動中にヘッドブレス・サマーソルトスカルダイバーを使うと（ガード、空振りも可）、その着地と同時に仕掛けた攻撃がしゃがみガードでは防げなくなる。つまり、ここで立ちガード不能技を使えば、相手は立ってもしゃがんで攻撃を防げなくなるのだ（オートガードは可能）。ただし、この攻撃が当たったときは、のけぞり時間が異様に短く、反撃を受けやすい。しゃがみ強キックで転ばせてしまうのがベストか?



◀ヘッドブレス・スカルのダイバーのあと、すぐに攻撃を仕掛ける……



◀相手がしゃがみガードの操作をしていなければ、ガード不能になるのだ

# Combo

連続技  
研究委員会

いつにない壮絶な構成でお送りする、総計5ページ  
(!)の連研である。なお、オリジナルコンボに関しては  
専用のページがあるので、ほとんど触れずにおく。

## 目押しコンボについて

「攻撃を当ててから技の動作が終わるまでの時間」+「つぎの攻撃が出るまでの時間」が、相手ののけぞり時間内におさまれば、目押しコンボが成立する(ただし前の技の動作終了後、入力したつぎの技が出はじめるまでに、60分の1~2秒の間があく。それも計算に入れておくこと)。たとえば春麗の立ち中パンチは、普通に当てると動作終了までに60分の16秒かかる計算になる。かなり長い時間だ。しかし、相手の起き上がりなどにあらかじめ技を“重ね”ておき、攻撃判定が消える直前に当てれば、そのぶん動作終了までの時間を短縮できる。難度は高いが修得しておきたい技術だ。

### 目押しの概念



▲連打やZEROコンボを使わないので、基本技の動作が終わるまで待つ



▲技の動作終了直後の状態 この瞬間につぎの技の入力を行なうと



▲一瞬の間を置いて攻撃動作を開始 時間内に技が届けばコンボとなる

### 重ねの概念



▲起き上がり、あるいは吹き飛びからの落下点に早めに技を出しておく



▲攻撃判定の出現時間が切れる直前に、相手にヒットさせるのが理想だ



▲速めに当てたぶん攻撃動作が終わるのも早いですかさすつぎの技を出せ

## 跳び込みについて

写真は、ローズのジャンプ中キックと同じ高さで当てた直後の間合い。画面端スレスレの位置にいる相手をめく

### 画面中央・正面

▶ 攻撃を当てる打点が高いほど相手に接近した状態となる



### 画面中央・めくり

▶ ジャンプ力のあるキャラは着地点も速く、あまり近づけない



ると、普通に密着するよりも相手にメリ込めるのだ。ロレントとバーディーに対しては、とくに効果があるぞ。

### 画面端・正面

▶ 着地するまで反動を打ち満すので、ほぼ密着状態になるぞ



### 画面端・めくり

▶ 画面端スレスレに立っている相手の裏に回り込むと……!



## 空中コンボについて

攻撃を食らって吹き飛んだ相手に、60分の32秒以内に空中連続ヒット能力がある技を当てると、空中コンボになる。オリジナルコンボでも追撃可能だが、画面端端までの60分の5秒+技の入力という長いプロセスが必要だ。

ただし基本技、特殊技、必殺技のいずれかで吹き飛ばした場合、すかさず相手がダウン回避技を入力すると、追い打ちできる時間を短くされてしまう(オリジナルコンボ中をのぞく)。豪鬼の竜巻斬空脚→豪昇龍拳や、元(忌流)のしゃがみ弱キック→蛇咬爪などの代表的な空中コンボは、これで完全に無効化される。覚えておこう。

# リュウ

強・波動拳は強すぎ？ 4は画面端限定。ジャンプ攻撃を高めて当てて、「↓+弱P+←+中P+↓←+K同時押し」と入力するといい。

1	しゃがみ中P 重ねしゃがみ中K 重ね立ち強K	→	しゃがみ中P しゃがみ中K	→	強・波動拳 真空波動拳
2	ジャンプ強K	→	しゃがみ弱K×2	→	強・波動拳 竜巻旋風脚 真空波動拳
3	ジャンプ強K	→	しゃがみ弱P×1~2 しゃがみ強P	→	強・波動拳 真空波動拳
4	ジャンプ強K ジャンプ中P (2HIT)	→	しゃがみ弱P	→	立ち中P LV3真空竜巻旋風脚 LV2真空竜巻旋風脚 → LV1真空波動拳

# ケン

目押しコンボはリュウとほぼ共通。ジャンプ中キックが弱体化したようだ。3は画面端スレスレにいる相手をめくれば最大ヒット数を狙える。

1	前方ジャンプ強K	→	立ち中K (1HIT目)	→	強・昇龍拳 強・波動拳
2	前方ジャンプ強K 空中竜巻旋風脚 重ねしゃがみ中P	→	立ち中K (2HIT)	→	昇龍裂破 神龍拳
3	ジャンプ強K めくりジャンプ中K	→	しゃがみ弱K×1~3	→	神龍拳 立ち弱K → LV3昇龍裂破

# 春麗

パンチ技を使った目押しが豊富。1は画面端限定で、ゼンギエフほか一部の相手にのみキマる大道芸だ。2は「ストII」版の春麗専用。←タメのあとにレバー中立+強Kで立ち強Kを出し、←←+Kと入力してキャンセルをかけよう。4は画面端スレスレにいる相手をめくることがコツだ。5の千裂脚のあとの技は画面端限定。オリジナルコンボは、天昇脚を強→弱→強と出すといいぞ。

1	←+強K	→	前方ジャンプ直後の↓+中K (2段)		
2	(空中の相手に) 立ち強K	→	覇山天昇脚		
3	重ね挑発 重ね立ち中P	→	立ち弱K → 千裂脚		
4	めくりジャンプ中K	→	しゃがみ弱P → 気功掌 挑発		
5	ジャンプ強P	→	立ち弱P×1~3 立ち強P しゃがみ中P → 立ち弱P	→	立ち弱K → LV1千裂脚 LV2気功掌 LV2覇山天昇脚 オリジナルコンボ (天昇脚連発)

# サガット

2は画面端限定。遠めから飛び込み、タイガークラッシュの2ヒット目だけ当てるようにするのがコツ。3は自分が画面端にいるときに狙える。

1	めくりジャンプ強K	→	しゃがみ強P → しゃがみ中P	→	タイガージェノサイド タイガーキャノン
2	前方ジャンプ強K	→	しゃがみ中P 立ち中P	→	弱・タイガークラッシュ → 強・タイガーブロウ
3	めくりジャンプ弱K	→	しゃがみ弱K×3	→	LV1~2タイガーレイド LV3タイガーレイド (対春麗のみ) → 強・タイガーブロウ

# アドン

必殺技へつなぎにくいキャラだ。1は、画面端スレスレにいるパーティー、ロレントくらいにしかキマらない。

1	めくりジャンプ中K	→	しゃがみ弱P → 立ち中P → しゃがみ中P		
2	ジャンプ中P めくりジャンプ中K	→	しゃがみ弱P×2~4	→	ジャガーバードアサルト

## バーディー

アドン同様、対2P戦などで紹介したコンボ以外は皆無。3はただの連係だが、重量級キャラはガード後に跳んで回避することができない。

3 シャガみ強P (1ヒット目) ※ガードさせる → Pブルリベンジャー

1 重ね立ち強K (2HIT目) → 弱・フルヘッド

2 重ねしゃがみ弱K → シャガみ強P (1HIT目) → 弱・フルヘッド  
ザ・バーディー

## ガイ

立ち中P→立ち強PはZEROコンボでつないでいる。3は画面端限定。武神八双拳はザンギエフなど、大柄なキャラにのみ有効だ。

3 めくりジャンプ中K  
前方ジャンプ強K → シャガみ弱P → 立ち中P → 立ち強P → LV3武神剛雷脚  
武神八双拳

1 シャガみ弱P → 立ち中P → 立ち強P → 崩山斗  
重ねしゃがみ中P → 立ち中P → 立ち強P → 中・疾駆け「遠攻で影すくいへ変化」

2 めくりジャンプ中K  
ジャンプ強K → 立ち弱P → 立ち中P → 強・武神旋風脚  
ジャンプ↓+中P

## ゾドム

1と2は、ジゴクスクレイブをメイドノミヤゲで代用可能だが、最後までヒットしない可能性が高い。3は相手がしゃがんでいるときメヤすい。

3 めくりジャンプ弱K → 立ち中P → シャガみ強P → 強・ジゴクスクレイブ  
ダイキョウパーニング  
LV3メイドノミヤゲ

1 立ち中P → 立ち強P → 立ち弱K → ジゴクスクレイブ

2 立ち中P → シャガみ強P → ジゴクスクレイブ  
ダイキョウパーニング

## ナッシュ

使える目押しの組み合わせは1のみ。立ち中Pを出すとき、一瞬レバーを中立にするのがコツ。3は自分が画面端にいる状態から狙う。

3 めくりジャンプ中K → シャガみ弱P X 3~4 → シャガみ強K → LV1クロスファイアフリック → LV2サマーソルトジャスティス

1 シャガみ弱P → 立ち中P → 強・ソニックブーム  
サマーソルトシェル  
各種スーパーコンボ

2 前方ジャンプ強K → シャガみ弱P X 1~2 → 立ち中P → 強・ソニックブーム

## ローズ

2は画面端限定。4も画面端が理想だ。このほか、跳び込み→しゃがみ強P→強・ソウルスパイラルor弱・ソウルスパークなどがある。

3 ジャンプ強K → シャガみ弱P → シャガみ中P → シャガみ中P → LV1~2オーラソウルスパーク  
めくりジャンプ中K → シャガみ弱P → シャガみ強P → LV3オーラソウルスルー

4 ジャンプ強K → シャガみ弱P → LV1ソウルイリュージョン → シャガみ弱P → 強・ソウルスパイラル  
めくりジャンプ中K → シャガみ弱P → LV2オーラソウルスパーク

1 シャガみ弱P → シャガみ中P → 弱・ソウルスパイラル  
LV2オーラソウルスパーク  
LV3オーラソウルスルー

2 ジャンプ強K → シャガみ中P → 強・ソウルフレクト → LV1オーラソウルスルー

## ベガ

3は画面端限定、4は画面端以外で狙う。サイコショットの硬直をそれぞれしゃがみ弱P、ベガワープでキャンセルするのがポイント。

- 1 立ち強P  
重ねしゃがみ中K } → シャがみ中K } → サイコクラッシャー  
ニープレスナイトメア
- 2 弱・サイコショット } → ヘットプレス  
 } → シャがみ強K  
 } → LV2~3サイコクラッシャー

3 オリジナルコンボ (弱・サイコショット連射) → 「しゃがみ弱Pで技の硬直を解除」 → 「前進して」ジャンプ強K → 立ち強K → 強・ダブルニープレス

4 オリジナルコンボ (弱・サイコショット連射 → タイマーが切れる前)にベガワープ → ↓↓+K Kで相手の背後へ → 立ち強P → 立ち強K → 強・ダブルニープレス

## 豪鬼

目押しの組み合わせはリュウと共通だ。竜巻斬空脚からの各種空中コンボは、相手がダウン回避技を入力した直後に無効化されるのが難点。竜巻斬空脚→オリジナルコンボは非常にシビアだ。

5は画面端限定で、入力のコツは「→+弱P + ↓↓+弱P (押しっぱなし) + ←←+弱P + ↓↓+中or強P (押しっぱなし) + ←←+P (2つ同時に離す)」。

5 ジャンプ強K  
めくりジャンプ中K } → 立ち弱P → シャがみ弱P } → シャがみ中P } → LV2滅殺豪波動  
 } → シャがみ強P

1 (画面端の相手に密着して) LV2~3滅殺豪波動 → 弱or強・豪昇龍拳

2 (少し離れて)中・竜巻斬空脚 } → 豪昇龍拳  
 } → 滅殺豪波動or滅殺豪昇龍  
 } → オリジナルコンボ 強・豪昇龍拳からスタート  
空中竜巻斬空脚

3 ジャンプ強K  
めくりジャンプ中K } → シャがみ弱K X1~3 → 立ち弱K → 滅殺豪昇龍

4 ジャンプ強K → シャがみ弱K X2 → 中・竜巻斬空脚 } → 弱・豪昇龍拳  
 } → 滅殺豪昇龍  
 } → オリジナルコンボ 2と同じ

## ダン

かろうじてつながる、というレベルのコンボが多く、キメにくい。2は、重ねしゃがみ中K→しゃがみ中Kとつないだときのみ、強・我道拳へつなげられる。4と5は画面端限定(画面端スレスレにいる相手をめくるのが理想)。

1 シャがみ弱P } → 立ち中P } → 強・我道拳  
 } → シャがみ強P } → 震空我道拳  
 } → LV3昇龍烈火

2 重ね立ち強K、  
重ねしゃがみ強P } → シャがみ強K  
重ねしゃがみ中K } → シャがみ中K (→強・我道拳)

3 ジャンプ中K → 立ち中P } → 中・断空脚  
 } → 昇龍拳

4 ジャンプ強K  
めくりジャンプ中K } → シャがみ強P → 強・断空脚

5 めくりジャンプ中K → シャがみ弱P X2 } → LV3必勝無頼拳  
 } → 立ち中P → LV3昇龍烈火

## ダルシム

2は特殊技のヨガショックと思わせると有効。3は、密着状態で→+弱Pを2発当てた程度の間合いから、後方ジャンプして出すとキメやすい。

1 →+中P → →+中P → 中or強・ヨガファイア

2 重ね立ち弱P → →+中P } → ヨガファイア  
 } → 弱・ヨガフレム  
 } → ヨガインフェルノ

3 ジャンプ↓+中K } → →+弱K } → 強・ヨガファイア  
 } → シャがみ弱K } → ヨガインフェルノ

## ザンギエフ

2と3はコンボではないが、入力リズムがカンベキなら、相手はリバーサルで無敵状態にならないかぎり回避不能だ。なお、3は画面端限定。

3	弱・フライングパワーホム ★+Pの通常投げ K通常投げ	}	(前進して) アトミックスーブレス → (結び込んで) ファイナルアトミックバスター

1	めくりジャンプ↓+強P	}	しゃがみ弱K → クイックダブルリアクト しゃがみ弱P×2~4 → 立ち弱K
2	重ね立ち弱K	}	スクリュールバイルドライバー アトミックスーブレス ファイナルアトミックバスター

## 元 (喪流)

ZEROコンボがあるので、ネタをしぼって紹介する。1のコンボは、相手が画面端スレスレにいれば最大ヒットが狙える。3は画面端限定。

3	ジャンプ強K めくりジャンプ中K	}	しゃがみ弱P×2~3 → しゃがみ中P → しゃがみ中K → LV3修影

1	めくりジャンプ中K	}	しゃがみ弱P×2~3 → しゃがみ中P → しゃがみ強P 立ち中or強P → 立ち強K → しゃがみ強P 立ち弱P → 立ち中P → 強・逆裁
2	ジャンプ強K めくりジャンプ中K	}	立ち中P → しゃがみ弱P → しゃがみ中K → LV3死点咒 修影

## (忌流)

忌流はジャンプ距離が長いうえ、強Kは最大2ヒット。忌流・ジャンプ攻撃→喪流・地上攻撃と、流派切り替えを活用するのが有効だ。

3	ジャンプ強K (2段) → (着地前に喪流へ切り替え)	}	しゃがみ弱P×3 → しゃがみ中K → LV3修影 立ち中P → 立ち強P → LV3修影

1	ジャンプ強K (1段のみ) → しゃがみ弱P → 蛇穿
2	ジャンプ強K (2段) → しゃがみ弱K → LV3蛇咬吸

## ロレント

パトリオットサークル命。2の重ねスティンガーは、画面端の相手をパトリオットサークルで転ばせた直後に入力し、早めに投射するといひ。

3	ジャンプ中P メコンデルタエスケイブ	}	立ち弱P → しゃがみ弱P → パトリオットサークル

1	重ねしゃがみ中P 重ね立ち中P	}	しゃがみ中K 立ち弱P → パトリオットサークル
2	重ね弱・スティンカー → しゃがみ弱P → パトリオットサークル		

## さくら

2は、地上攻撃に「しゃがみ弱K×2~4→立ち弱K」を使ってもいいが、その場合は波動拳が入らない。3は画面端スレスレにいるリュウなど一部の相手に対して可能。めくりジャンプ中Kはできるだけ低く当てよう。4は画面端推奨だ。

4	ジャンプ強K めくりジャンプ中K	}	立ち中P → しゃがみ弱K → 立ち弱K → 強・咲桜拳 各種スーパーコンボ

1	立ち中P 重ね★+中K	}	しゃがみ弱K → 立ち中P → 強・咲桜拳
2	ジャンプ強K めくりジャンプ中K	}	しゃがみ強P → 立ち強P → 強・咲桜拳 波動拳 (タメなし) 各種スーパーコンボ
3	めくりジャンプ中K → 立ち中P → しゃがみ強P → 真空波動拳		

# Appeal

アピール  
研究委員会

我が「アピール研究委員会（通称アビ研）」では、勝ったときの喜びをいかにして表現——つまり「アピール」するかを徹底追及している。では、その研究の成果を報告しよう。

## 序章 「アピール」とは何ぞや？

通常、対戦格闘ゲームでは、相手に勝つと、勝利ポーズをとったり、メッセージが表示されたりする。さらに、P.162の隠しコマンドで、勝利ポーズ

やメッセージを自由に選べるが、それを行なっても、「アピール」と言い切るには少々モノ足りない。

そこで、前作から継承された「特定

の条件下で相手をKOしたり、制限時間が切れると、しばらく自由に動ける現象」を利用して、より理想的なアピールを行なうのだ。



▲相手をKOした場合、技の動作が終わったところで行動不能になるはずだが……



▲足払いやジャンプ攻撃などでKOすると、相手が倒れきるまで使用キャラを動かせる



▲自由に動ける時間を利用して、自分なりのアピール・アクションを行なってみよう

## 第1章 どうすれば「アピール」できるのか？

アピールは、タイムアウト時に相手を跳び越えるか、特定の技で相手をKOすると可能になる。そこで、後者に該当する技を挙げておこう。

- しゃがみ基本技……そのまま。スライディング系統の特殊技でも可。
- ジャンプ攻撃……着地時にレバーを●要素に入れ、いったんしゃがみが必要がある（めくり時は不要）。一部の空中特殊技&必殺技（鷹爪脚、空中竜巻旋風脚など）ではアピール不可だ。
- 飛び道具&オリジナルコンボ……相手をKOしたときに、こちらが行動可能で、ジャンプ、しゃがみ、前進・後退のいずれかをしていればOK。
- 特定の必殺技&スーパーコンボ……

タイガープロウ、タイガージェノサイド、タイガーレイド、武神八双拳、LV3メイドノミヤゲ、ファイナルアトミックバスター、蛇穿のあとに可能。

●特定の投げ技……ダルシムの中戸通常投げ（KO時にレバーを●要素に入れておいたときのみ）とザンギエフのしゃがみ通常投げで実行できる。

### まだいけませ

▶相打ちKO時はしゃがみ動作が見えるまで●要素に入力すれば、そこから行動可能に



### カコンありがとう

◀ダルシムの中戸通常投げでジャンプは「ストII」シリーズでのアピールを再現したもの



## 第2章 「アビール」の種類

KO後の行動は「相手が倒れきるまで可能」となっているが、そこでの行動には以下のような制限がある。



◀とりあえず、相手が倒れきる(制限時間がなく)まで前進して……



◀ジャンプ攻撃・着地と同時に地上攻撃、というのが基本パターンか？

●可能な動作……前進、後退、しゃがみ、ジャンプ、基本技、特殊技(レバー1方向+ボタンのものだけ)。

●できない動作……一部の特殊技(前述のもの以外)、必殺技、スーパーコンボ、オリジナルコンボ、挑発。



▲リュウや春麗が画面端にいる相手をKOすれば、強烈なアビールが可能になるぞ

前に、一瞬でも立ち(中立)ポーズをとると、その場でアビール不可になるので要注意(ジャンプなら着地時にしゃがむ必要あり)。また、ジャンプ中に制限時間が過ぎると、本来なら再ジャンプ不可になるが、相手を跳び越えたときだけは再度ジャンプできるのだ。



▲リュウは斜めジャンプ中⓪を、春麗はジャンプ✚+中⓪をジャンプ直後に使うと……

## 第3章 理想の「アビール」とは？

それでは、アビ研がオススメするアビールのしかたを紹介しよう。このほかにも、全キャラ共通で「前進・しゃがみ」をくり返す手があるぞ。

ジャンプの着地後は、レバーを入れ

ながらボタンを押せば、技を出すことができるため、「ジャンプ攻撃→地上攻撃」という連係が可能だ。ただし、相手を跳び越えたときは✚+ボタンの特殊技が使えないので要注意(✚or✚

+ボタンの技なら使用可能)。

◀警告▶ 時間のかかるアビールは試合進行の妨げになる。知人と対戦しているときか、規定本数を獲得したときだけ行なうようにすべし。

使用キャラ	アビール係数の高い(と思われる)技や連係	
リュウ	斜めジャンプ中⓪(で追撃)、✚+中⓪、✚+中⓪	
ケン	✚+中⓪	
春麗	✚+強⓪、立ち強キック、ジャンプ✚+中⓪(で追撃)	
サガット	ジャンプ中パンチ	
アドン	めくりジャンプ中キックでKO → ✚+中⓪ → ✚+中⓪、立ち中⓪ → スタート+中⓪(勝利ポーズ)	
バーディー	ジャンプ✚+強⓪	
ガイ	前方ジャンプ・三角跳び✚+中⓪、後方ジャンプ・三角跳び✚+中⓪ → ✚+強⓪	
ソドム	ジャンプ強パンチ、しゃがみ強キック	
ナッシュ	ジャンプ強パンチ、✚or✚+中⓪	
ローズ	✚+中⓪、立ち強キック	
ベガ	ジャンプ弱⓪、ヘッドプレスでKO → 左右に空中制御+サマーソルトスカルダイバー	
豪鬼	✚+中⓪、✚+中⓪、前方ジャンプ✚+中⓪	
ダン	ジャンプ強⓪、立ち強⓪	
ダルシム	ジャンプ✚+強⓪、ジャンプ強キック、✚+弱⓪押しっぱなし	
ザンギエフ	ジャンプ強キック、ジャンプ弱キック、斜めジャンプ✚+強⓪、立ち強キック	
元	裏流	ジャンプ強パンチ、立ち中パンチ
	裏流	立ち中パンチ、しゃがみ強キック
ロレント	✚+中⓪、ジャンプ✚+中⓪、	
さくら	✚+中⓪、ジャンプ弱キック、ジャンプ中キック、ジャンプ中パンチ、立ち強パンチ	

# C Continuity

ビジュアル・デモ制作時に使用された膨大なコンテのなかから、いくつかを抜粋して紹介する。緻密なオープニングの設定、華麗なエンディングのデッサンを堪能してほしい。

## ■オープニングDEMO編

### （集音デモ タイムテーブル）

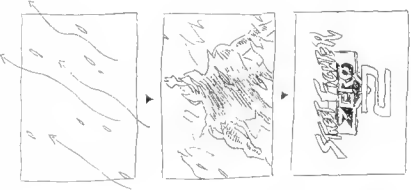
★ 集音デモは、BGMとのタイミング合わせが可能のように、シーンごとの切り替えタイミングを割り込み単位で指定します。

中には10～20割ほどというかなり短いカットのつなぎもあります。  
 （\*400000は「エピソードはノンOP」のみの場合のみ適用可能になります。）

★ 集音デモのために用意するシーン・モジュールは以下の通りです。

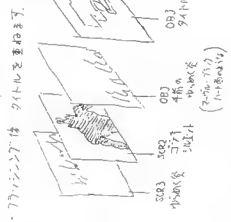
① イントロ	.....	集音デモのスタート際。
② コウキ変上（ワザル）	.....	突の中によつてコウキのシチュエーション（タイトルロゴも変換します）
③ 香麗・ロズ・ハリ ファジム	.....	左記の4人のイメージカット。
④ 新キャラ5人	.....	新キャラ5人の登場イメージカット。
⑤ ソダム、ロイ、アダム、ハーゲン、ササキ	.....	5人のバーストUPとPAN-UPのイメージカット。
⑥ ダン飛び祭り	.....	シーンスイッチ時に使用されるダンのカット。
⑦ リュウ・ケン 稼働券	.....	2人か互いに道新券を契約するイメージカット。
⑧ メインタイトル	.....	タイトル画面
⑨ シーンスイッチ カット	.....	各モジュール間に挿入する、く短いイメージカット。 数種類の高画質（後述）

▶ アレタイル (導入部)



・画面 転写  
 ・水の輪 4x1 (OBJ) が画面左上へ映り上っている

・白 → コントラスト → フラッシュ  
 (16) → (8) → (4) x 2.5x3

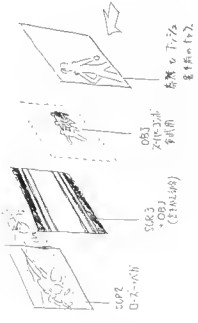
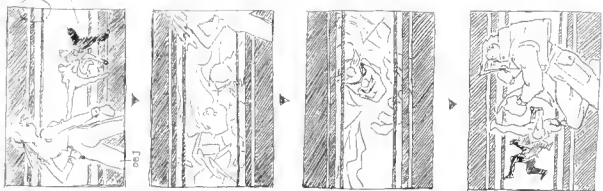


\* タイトルは、「STREET FIGHTER」ZERO「2」の4コマOBJで構成されています。

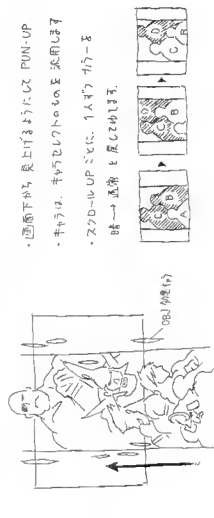
▶ 高層 ロケバシ、ナムのタイコン



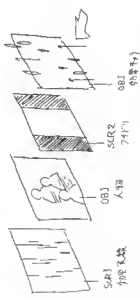
・高層の試練は、  
 手前一名義 → 奥のロケバ → 奥のバシ → 手前のナム  
 ・と 左右両向にスクロールして見えます。  
 ・手前高層のロケバと プレームの (左 → 右)  
 奥高層のロケバと 奥高層のバシ (右 → 左)  
 OBJの背景は スーパーコンボ (手数増) を減らします  
 (OBJの背景は 奥高層 → 左から 奥まで進みます)  
 ・ロケバとバシの影は フラッシュを使います。  
 ・バシの影が入ると タイコンに合致して、手前のナムが  
 プレームの (左 → 右)  
 OBJのバシと同時に プレームのロケバとナムコンボ  
 (ナムコンボとナムコンボ LV3) を減らします。



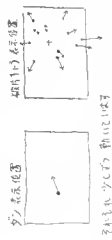
▶ ソロム、ガイ、アドム、バーティ、サット、ダン、ジョージカット



- ・画面下から 奥上りするようにして PUN-UP
- ・キャラは、キョウビレクトのものを使用して
- ・スクロールUPさせて、1人ずつカット
- ・暗→透徹と戻ります。



- ・飛線はサットだけだ画面。113 状態に切り替る。
- ここにフラッシュ(白一閃)が挿入される。
- と重ねると、ダンと画面に切り替る。



× 人物キャラの下半身は透明、背景色にもよりますが、PUN-UPとついでに透徹を白で押し出す  
 × 観客側キャラは、透明品(リカウエーション)用のキャラで、動きは止める。そのかわりに、PUN-UPは  
 欲しいです

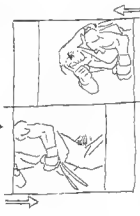
▶ リュウ・ワン 対決



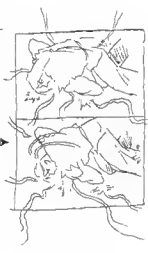
新画面(ダンが倒れた)からの  
 観客側から見た  
 画面は、



- ・新画面(ダンが倒れた)から、ホススエージ用  
 背景A シフトします
- リュウ、ワンがスクリーン外にいます。



- ・画面左右にリュウ、ワンのアップ画面  
 スクロール in。  
 (リュウ、ワンは 横が5、1行が2です)



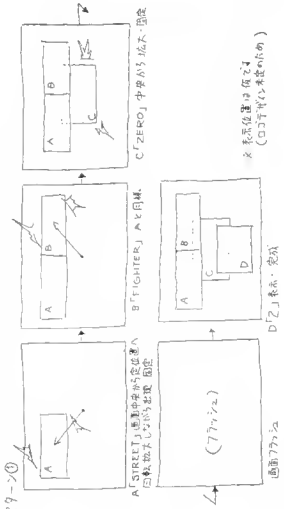
- ・スライド途中から、おまのボタンに 移行。  
 画面裏に1つだけ、効果キャラ(オアカリ  
 合式花園の集中線。)を流します。



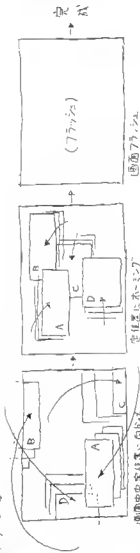
おまのボタンに、このキャラが  
 入ります。

- ・2人動かして 透徹等 とうちます  
 体はボロボロ、アップ  
 透徹等と表示、効果キャラを流します。  
 (タイトル画面で後述)

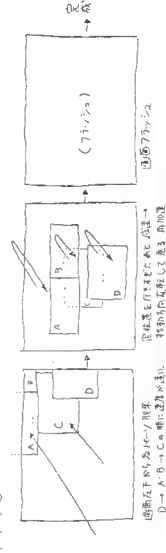
▶ メインタイトル 出現 → 固定のパターンは 以下の3つです



パターン②

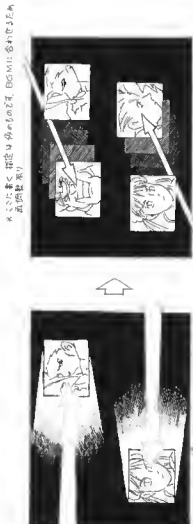


パターン③

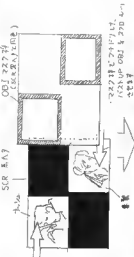


シーンスイッチカット①

音楽、カメラ、ローズ、バグ 固定シーンの画面に入る カットで、所要時間 約60秒(中心)



カメラワークは、ローズ、バグ、カメラマンの3人で構成。カメラマンは、ローズ、バグの指示に従って、カメラワークを行う。



3行



ローズ、バグの指示に従って、カメラマンは、カメラワークを行う。

ローズ、バグの指示に従って、カメラマンは、カメラワークを行う。

ローズ、バグの指示に従って、カメラマンは、カメラワークを行う。

ローズ、バグの指示に従って、カメラマンは、カメラワークを行う。

ローズ、バグの指示に従って、カメラマンは、カメラワークを行う。

ローズ、バグの指示に従って、カメラマンは、カメラワークを行う。

ローズ、バグの指示に従って、カメラマンは、カメラワークを行う。

ローズ、バグの指示に従って、カメラマンは、カメラワークを行う。

ローズ、バグの指示に従って、カメラマンは、カメラワークを行う。

ローズ、バグの指示に従って、カメラマンは、カメラワークを行う。

ローズ、バグの指示に従って、カメラマンは、カメラワークを行う。

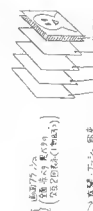
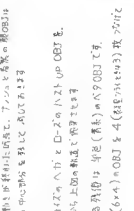
ローズ、バグの指示に従って、カメラマンは、カメラワークを行う。

シーンスイッチカット②

音楽、カメラ、ローズ、バグ 固定シーンの画面に入る カットで、所要時間 約60秒(中心)



カメラワークは、ローズ、バグ、カメラマンの3人で構成。カメラマンは、ローズ、バグの指示に従って、カメラワークを行う。



ローズ、バグの指示に従って、カメラマンは、カメラワークを行う。

ローズ、バグの指示に従って、カメラマンは、カメラワークを行う。

ローズ、バグの指示に従って、カメラマンは、カメラワークを行う。

ローズ、バグの指示に従って、カメラマンは、カメラワークを行う。

ローズ、バグの指示に従って、カメラマンは、カメラワークを行う。

ローズ、バグの指示に従って、カメラマンは、カメラワークを行う。

ローズ、バグの指示に従って、カメラマンは、カメラワークを行う。

ローズ、バグの指示に従って、カメラマンは、カメラワークを行う。

ローズ、バグの指示に従って、カメラマンは、カメラワークを行う。

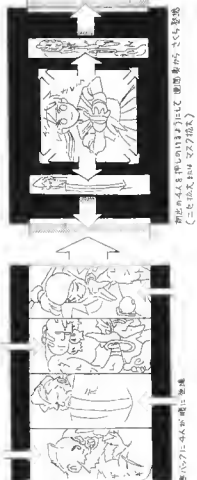
ローズ、バグの指示に従って、カメラマンは、カメラワークを行う。

ローズ、バグの指示に従って、カメラマンは、カメラワークを行う。

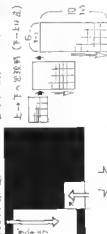
ローズ、バグの指示に従って、カメラマンは、カメラワークを行う。

② シーンズアップリット

新キャラクターの登場し、入りノットです。  
所要時間 約90秒程度。  
※巻頭巻尾は別の巻で



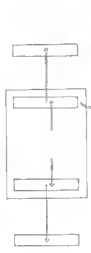
新キャラクターの登場し、入りノットです。  
所要時間 約90秒程度。  
※巻頭巻尾は別の巻で



上への視線 (7-110 d)

シーン1作とシーン2作

約90秒程度 (7-110 a)



キャラクターの顔のアップと、シーン間の切り替えが示されています。

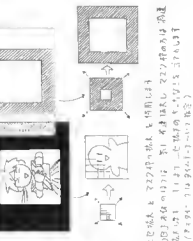
約90秒程度 (7-110 b)

シーン1作とシーン2作

約90秒程度 (7-110 c)

シーン1作とシーン2作

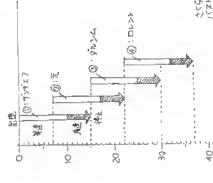
約90秒程度 (7-110 d)



約90秒程度 (7-110 e)

約90秒程度 (7-110 f)

③ シーンズアップリット



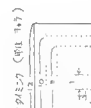
約90秒程度 (7-110 g)



上への視線 (7-110 h)

シーン1作とシーン2作

約90秒程度 (7-110 i)



キャラクターの顔のアップと、シーン間の切り替えが示されています。

約90秒程度 (7-110 j)

シーン1作とシーン2作

約90秒程度 (7-110 k)

シーン1作とシーン2作

※このシーンの構成は、「バグ」の「アップリット」の構成とほぼ同じですが、「バグ」の「アップリット」が「アップリット」の構成とほぼ同じです。別巻の構成と、構成を全体的に「アップリット」の構成とほぼ同じです。

※構成 (7-110) 「アップリット」の構成は、「アップリット」の構成とほぼ同じです。別巻の構成と、構成を全体的に「アップリット」の構成とほぼ同じです。

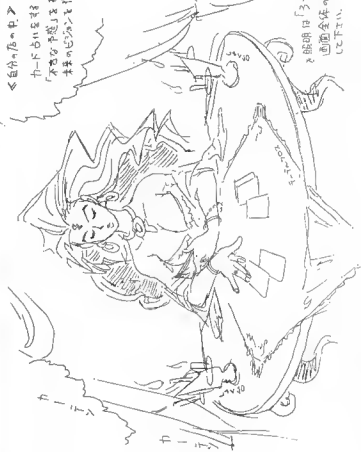
別巻の構成と、構成を全体的に「アップリット」の構成とほぼ同じです。

別巻の構成と、構成を全体的に「アップリット」の構成とほぼ同じです。



◀ 店内の様子 ▶

「カードを返すロース」  
「大層な手廻し」を披露する  
様子のロースの様子。

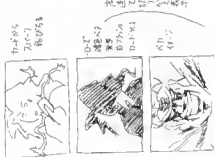


「説明曰く」ロースの光」  
「通商全体の意識に注意  
して下さい。」

「ロース、最近ロース」  
「各州もロースの船員はおびくロース」  
「アノロースは、噂を聞いておかし。」

「ロース無言のまま立ち去る」  
「あ、ロースが、アノ」  
「ロース」が、ロース、  
「消滅する。」

⑤  
「ロース」  
「ロース」の光



「ロース」の光

「ロース」  
「ロース」  
「ロース」

「ロース」  
「ロース」

「ロース」  
「ロース」

（おかしな子）



「ロース」の光の瞬間を、ロース。  
「ロース」の光の瞬間を、ロース。  
「ロース」の光の瞬間を、ロース。



「ロース」の光の瞬間を、ロース。  
「ロース」の光の瞬間を、ロース。  
「ロース」の光の瞬間を、ロース。



「ロース」の光の瞬間を、ロース。

「ロース」の光の瞬間を、ロース。







# Voice

ゲーム中に使用されているボイスとその声優を一挙公開。  
アニメなどで活躍中の面々が参加しているぞ。なお、このリス  
トは、本書スタッフがヒアリングして制作したものだ。

## ★リュウ (声優: 石塚 肇)

はどうけん	波動拳
しょうりゅうけん	昇龍拳
たつまきせんぶうきやく!	竜巻旋風脚
しんくう……はどうけん	真空波動拳
しんくう……たつまきせんぶうきやく!	真空竜巻旋風脚
フッ!	⇒+中②
ハアッ!	② 通常投げ
イヤッ!	③ 通常投げ
うっ	のけぞり
くあっ	ダウン
ううう……	気絶
うわああ……	KO

## ★ケン (声優: 岩永哲哉)

はどうけん!	波動拳
しょうりゅうけん!	昇龍拳
たつまきせんぶうきやく!	竜巻旋風脚
いくぜっ!しょうりゅうれっば!	昇龍裂破
しんりゅううけん!	神龍拳
ハアッ!イヤアッ!	② 通常投げ
フッ!イヤアッ!	③ 通常投げ
やったぜ!	勝利 (縦指立て)
だあっ	のけぞり
うあっ	ダウン
ううう……	気絶
うわああ〜!	KO

## ★春麗 (声優: 宮村優子)

きこうけん!	氣功拳
てんしょうきやく!	天昇脚
ヤヤヤヤッ!	百裂脚
イヤッ!	脚円蹴
せんれつきやく!	千裂脚
はざん、てんしょうきやく!	獅山天昇脚
はああ、きこうしょう!	氣功掌
ヤッ!	立ち強 ①
エイッ!	通常投げ
あっははは……やったあっ!	勝利 (ピース)
ゴメンネ!	勝利 (チョップ)
うっ	のけぞり
ああっ	ダウン
あああ……	気絶
キャアア〜!	KO

## ★サガット (声優: 三木眞一郎)

Tiger!	タイガーショット
Tiger Blow!	タイガーブロウ
Tiger Crash!	タイガークラッシュ
Tiger……Genocide!	タイガージェノサイド
Tiger Raid!	タイガーレイド
エイッ、フッ、フッ!	② 通常投げ
ホアッ!	③ ZEROカウンター
ア〜ッハッハッハッハッ……	勝利 (腕組み)
フッフッフ……	勝利 (アゴに手)
がっ	のけぞり
ぶおあっ	ダウン
くおあ……	気絶
うおうう……	KO

## ★アドン (声優: 高木 渉)

Jeguer Kick!	ジャガーキック
Jaguer Tooth!	ジャガートゥース
Jeguer!	ライジングジャガー
フルオオオオオッ!	ジャガーリボルバー (発動)
ホウオオ〜オッ!	ジャガーバードアサルト (発動)
アチャオオッ!	⇒+中②
フウアッ!	⇒+中③
チャア〜!	② 通常投げ
ヘヤアッ!	③ 通常投げ
Yee!	勝利 (田返り)
フッフッフッフ……	勝利 (腕組み)
ウッ	のけぞり
オオウッ	ダウン
ウオオ……	気絶
ギョワアア……	KO

## ★バーディー (声優: 高木 渉)

Bull Head!	ブルヘッド
Ona	ブルホーン
Two	#
Three	#
Four	#
Final!	#
Bull Horn!	# (未使用)
Go to Heaven!	マダラーチューン
イヨッ!	オリジナルコンボ (発動)
フウッ!	ジャンプ↓+強②
フンガア〜!	通常投げ
Hey!	挑発
You?	挑発 (未使用)
I'm No. 1!	勝利 (顔なめる)
どおっ	のけぞり
うううあ	ダウン
ううう……	気絶
うおううう……	KO

## ★ガイ (声優: 岩永晋哉)

エイヤア〜!	武神旋風脚
フッ!	願山斗
いざ!	武神八双拳
ウリヤアッ!	L V 3 武神八双拳 (最後)
必殺!	武神剛雷脚
セヤアッ!	武神剛雷脚 (最後)
チヤアッ!	←+中②
テヤアッ!	←+強③
悪く思っな……	勝利 (振り向き)
これぞ、武神流	勝利 (背中見せ)
うっ	のけぞり
どあっ	ダウン
むううう……	気絶
うあああ〜!	KO

## ★ソドム (声優: 高木 渉)

ウリヤッ!	弱・ジゴクスクレイブ
ファッ!	中・ジゴクスクレイブ
ソイヤア!	強・ジゴクスクレイブ
ウリヤッ! ツツメツ!	ツツメツバスター
ムウウッ!	スーパーコンボ (発動)
ウリヤッ! ファッ! テンチュウサツ!	テンチュウサツ
モウイチョ!	L V 3 メイドノミヤグ (最後)
アッパレ!	勝利 (帽子から水)
プレイコウ!	勝利 (扇子から蝶)
ウオッ	のけぞり
ドオッ	ダウン
ウウウ……	気絶
ヌカッタア……	KO

## ★ナツシュ (声優: 森川智之)

Sonic Boom	ソニックブーム
Somersault	ザマーソルトシェル
Sonic Break	ソニックブレイク
イイイヤッ!	←or ←+中③
フッ!	←or ←+強③
フン!	③ 通常投げ
Fum……	勝利 (手をふく)
Too Easy!	勝利 (背中見せ)
オウッ	のけぞり
ブッオアッ	ダウン
グッオウ……	気絶
No……!	KO

## ★ローズ (声優: 宮村優子)

ソウルスパーク!	ソウルスパーク
ソウルスルー	ソウルスルー
リフレクト!	ソウルリフレクト
覚悟はいい?	ソウルリデューション
ハアッ!	←+中③
ハアッ! ヤアッ!	通常投げ
そままでよ!	② Z E R O カウンター
まだまだだね……	勝利 (指振り)
やるじゃない?	勝利 (光球回転)
それじゃダメ……	勝利 (分身×3)
大丈夫?	勝利 (黒首え)
うっ	のけぞり
ああっ	ダウン
あああ……	気絶
あああ〜!	KO

## ★ベガ (声優: 西村知道)

フウウッ!	サイコショット
フウッ!	ダブルニープレス
サイコクラッシュアツ!	サイコクラッシャー
フッパッパッパッ……	ニープレスナイトメア
ムウウ〜!	オリジナルコンボ (発動)
フッ!	通常投げ
あまいつ!	Z E R O カウンター
ハッ、ぬるいわ!	勝利 (浮遊)
うっ	のけぞり
うおっ	ダウン
ううううおお……	気絶
くおおお……	KO

## ★豪鬼 (声優: 西村知道)

ふんっ!	波動拳
むん!	灼熱波動拳
滅殺……	スーパーコンボ (発動)
でえやっ!	② 通常投げ
うりやっ!	強③ 通常投げ
むううううん	勝利 (構え)
笑し……	勝利 (背中見せ)
うっ	のけぞり
があっ	ダウン
うおおお……	気絶
くおおお……	KO

## ★ダン (声優: 細井 治)

がどうけん!	我道拳
こおおりゅうけん!	兎闘拳
だん!	断空脚
セイヤアッ!	強・断空脚 (最後)
しんくう、がどうけん!	真空我道拳
いくそオウあっ!	兎闘烈火 (発動)
ウラウラウラウラウラウラウラッ!	必勝無頼拳
ファッ!	② 通常投げ
どしたどしたあ!	立ち挑発
なめんじやなえぞ!	しゃがみ挑発
ハッポホ〜!	ジャンプ挑発
おっしゃあ!	勝利 (力こぶ)
う衆勝おっ!	勝利 (脱ぎ)
やったぜ……オヤジイイイイイ!	勝利 (号泣)
よゆうッス!	勝利 (顔指立て)
がっ	のけぞり
うわあっ	ダウン
うふう……	気絶
うおおあ〜!	KO

## ★ダルシム (声優: 山田義隆)

Fu, Yoga~	スタート
Yoga Fire!	ヨガファイア
Yoga Flame!	ヨガフレイム
Yoga Blast!	ヨガブラスト
Yoga Infalno!	ヨガインフェルノ
Yoga!	ヨガストライク (発動)
Yoga!	←+弱②押しっぱなし
フアッ!	←+中②
フン!	←+強②
Yoga yoga yogayoga……	勝利 (浮遊)
どおっ	のけぞり
どあぁっ	ダウン
Yogaaa……	気絶
うぉあぁ……	KO

## ★サリー (声優: 笹本優子)

パティール(インド語で「あなた」の意)	ダルシム勝利
---------------------	--------

## ★ザンギエフ (声優: 高木 渉)

フン! イヤアッ!	スクルーバイルドライバー
フン! オォオォリヤ!	アトミックスプレックス
フオッ!	パニシングフラット
イヤアッ!	ダブルラリアット
Final Atomic Buster!	ファイナルアトミックバスター
フヤア!	オリジナルコンボ (発動)
ダァ〜!	勝利 (両手挙げ)
ハラショー!	勝利 (両手挙げ)
ガッハッハッハッ……	勝利 (ガッツポーズ)
ポリショイ・パビエーダ!	勝利 (ガッツポーズ)
おっ	のけぞり
だぁっ	ダウン
ぬっくぁぁぁ……	気絶
うわぁぁぁ〜!	KO

## ★元 (声優: 高木 渉)

ショ!	百連勾
シャアッ!	逆瀬
ハッ!	復牙
とどめだ……	惨影
ムウウウ、死ぬ	死点穴
ムウウウ……	オリジナルコンボ (発動)
フッ!	通常投げ
フッフッフッフ……	勝利 (腕組み)
You are Big Fool……	勝利 (腕組み)
おっ	のけぞり
どおっ	ダウン
うっむうっ……	気絶
おぉおぉ……	KO

## ★ロレント (声優: 山野井 仁)

Ready?	スタート
ムツ! トアッ! ドワイシャア〜!!	バトリオットサークル
Ouch!	ダメージ(未使用)
ホッ!	メコンデルタエスケープ
Get Set……Go!	テイクノープリズナー
Fuuuummmm! Fire!	マインスイーパー
ムツ!	←+中②
トアッ!	ハイジャンプ
ソ〜ッフッフッフ……	勝利 (手榴弾投げ)
Mission Complete!	勝利 (構え)
ぬおっ	のけぞり
どわぁっ	ダウン
おっおっ……	気絶
どわぁぁぁ〜!	KO

## ★さくら (声優: 笹本優子)

はどうけん!	波動拳
しょうおうけん!	咲桜拳
しゅんぷうきやく!	審風脚
しんくう、はどうけん!	真空波動拳
せ〜のっ! とおぁっ!	乱れ桜
いくよっ! てやぁっ!	一番
ふうふうんっ!	オリジナルコンボ (発動)
ふんっ! はあっ!	←+中②
ふんっ! てやぁっ!	②通常投げ
よっ、と!	③通常投げ
はあっ! てやぁっ! だぁぁぁぁぁっ!	勝利 (叫び)
あははっ!	勝利 (片手挙げ)
こんなトコだねっ!	勝利 (腹に手)
あっ	のけぞり
あぁっ	ダウン
んら〜ん……	気絶
うぁぁぁぁ〜!	KO

## ★ナレーション (声優: 三木眞一郎)

Round One	ラウンド開始
Round Two	//
Round Three	//
Round Four	//
Round Five	//
Final Round	//
Fight!	//
K. O.!	KO
You Win!	対CPU戦 (勝利)
You……Lose	対CPU戦 (敗北)
Perfect!	パーフェクト勝利
Draw Game	ドロー
Time Over	時間切れ
Nine	継続プレイ受付
Eight	//
Seven	//
Six	//
Five	//
Four	//
Three	//
Two	//
One	//
Zero	//
Game Over	ゲームオーバー
Street Fighter Zero Two!	国内タイトル
Street Fighter Alpha Two!	海外タイトル

# Score

サウンド・スタッフから直々に、BGMの楽譜を提供していただいた。誌面の都合ですべてを載せられないのは残念だが、もっとも「ZERO2」らしい2曲をお届けしよう。



## OPENING

4/4 124

 This block contains the musical score for the opening of Street Fighter Zero 2. It consists of two systems of staves. The first system includes staves for Lead Guitar, 5th Guitar, 1st, 2nd Guitar, Bass, Chorus, Ovi's Hit, E. Pitar, Bass, and Trance/Drum. The second system includes staves for Lead Guitar, 5th Guitar, 1st, 2nd Guitar, Bass, Chorus, Ovi's Hit, E. Pitar, Bass, and Trance/Drum. The score is written in 4/4 time with a tempo of 124.

A system of ten musical staves. The first staff contains a melodic line with eighth and sixteenth notes. The second staff has a similar melodic line. The third staff features a long, sustained note with a fermata. The fourth staff is mostly empty. The fifth staff contains a melodic line. The sixth staff has a melodic line. The seventh staff is mostly empty. The eighth staff contains a melodic line. The ninth staff has a melodic line. The tenth staff is mostly empty.

A system of ten musical staves. The first staff contains a melodic line. The second staff has a melodic line. The third staff features a melodic line with some rests. The fourth staff is mostly empty. The fifth staff contains a melodic line. The sixth staff has a melodic line. The seventh staff is mostly empty. The eighth staff contains a melodic line. The ninth staff has a melodic line. The tenth staff is mostly empty.

A system of ten musical staves. The first staff contains a melodic line. The second staff has a melodic line. The third staff features a melodic line with some rests. The fourth staff is mostly empty. The fifth staff contains a melodic line. The sixth staff has a melodic line. The seventh staff is mostly empty. The eighth staff contains a melodic line. The ninth staff has a melodic line. The tenth staff is mostly empty.

A system of ten musical staves. The first staff contains a melodic line. The second staff has a melodic line. The third staff features a melodic line with some rests. The fourth staff is mostly empty. The fifth staff contains a melodic line. The sixth staff has a melodic line. The seventh staff is mostly empty. The eighth staff contains a melodic line. The ninth staff has a melodic line. The tenth staff is mostly empty.

Stage SAKURA

4 = 118

Musical score for Stage SAKURA, measures 118-122. The score includes parts for:

- Melody
- Piano/Voice
- Organ
- Trumpet
- Cornet IIIa
- Saxophone
- Bass
- Drums

Measures 118-122 show a complex arrangement with various instruments and vocal lines. The Piano/Voice part includes lyrics: "おんなのこは 恋のまはりに 恋のまはりに".

Musical score for Stage SAKURA, measures 123-127. The score includes parts for:

- Melody
- Piano/Voice
- Organ
- Trumpet
- Cornet IIIa
- Saxophone
- Bass
- Drums

Measures 123-127 continue the musical arrangement. The Piano/Voice part includes lyrics: "おんなのこは 恋のまはりに 恋のまはりに".

Musical score for Stage SAKURA, measures 128-132. The score includes parts for:

- Melody
- Piano/Voice
- Organ
- Trumpet
- Cornet IIIa
- Saxophone
- Bass
- Drums

Measures 128-132 continue the musical arrangement. The Piano/Voice part includes lyrics: "おんなのこは 恋のまはりに 恋のまはりに".

Musical score for Stage SAKURA, measures 133-137. The score includes parts for:

- Melody
- Piano/Voice
- Organ
- Trumpet
- Cornet IIIa
- Saxophone
- Bass
- Drums

Measures 133-137 continue the musical arrangement. The Piano/Voice part includes lyrics: "おんなのこは 恋のまはりに 恋のまはりに".



Musical score for the top system, left page. It consists of ten staves. The top staff is a vocal line with lyrics in Hebrew. The lower staves are for various instruments, including strings and woodwinds. The music is in a major key and 4/4 time.

Musical score for the top system, right page. It consists of ten staves. The top staff is a vocal line with lyrics in Hebrew. The lower staves are for various instruments, including strings and woodwinds. The music is in a major key and 4/4 time.

Musical score for the bottom system, left page. It consists of ten staves. The top staff is a vocal line with lyrics in Hebrew. The lower staves are for various instruments, including strings and woodwinds. The music is in a major key and 4/4 time.

Musical score for the bottom system, right page. It consists of ten staves. The top staff is a vocal line with lyrics in Hebrew. The lower staves are for various instruments, including strings and woodwinds. The music is in a major key and 4/4 time.

# Message

「ZERO2」のゲーム中に使われているメッセージを、日本語版と英語版を対応させつつ紹介しよう。以下の事項に注意しながら、活用してほしい。

●エンディング・メッセージは、英語版のみ掲載している。日本語版はエンディングギャラリー(→P.170)を参照のこと。

●日本語版の勝利メッセージは、そのときの勝ちかたによって、どれが表示されるかが決まる。各キャラの欄の円グラフがその表示確率で、たとえばリュウが「圧勝」

した場合は、F、I、K、O、Pのメッセージがそれぞれ8分の1の確率、G、H、J、Q、R、Wが16分の1の確率で表示されるということ。

●英語版の勝利メッセージは、1~4のいずれかがランダムで表示される。

●勝ちポーズが表示されてから点数計算が終わるまでの間に、特定のレバー方向+ボタンを入力すると、勝利メッセージをセレクトできる(→P.162)。その対応は、下のとおり。

## 勝利メッセージとコマンドの対応

A ↑+Ⓚボタン3つ

B ↓+Ⓚボタン3つ

C ←+Ⓚボタン3つ

O →+Ⓚボタン3つ

E ↑+Kボタン3つ

F ↓+Kボタン3つ

G ←+Kボタン3つ

H →+Kボタン3つ

I ↑+弱P弱K

J ↓+弱P弱K

K ←+弱P弱K

L →+弱P弱K

M ↑+中P中K

N ↓+中P中K

O ←+中P中K

P →+中P中K

Q ↑+強P強K

R ↓+強P強K

S ←+強P強K

T →+強P強K

U ↑+スタート・ボタン

V ↓+スタート・ボタン

W ←+スタート・ボタン

X →+スタート・ボタン



# リュウ



## 勝利メッセージ

- A 勝負は一瞬の差だった さあ、立ってくれ  
 B いい試合だったな、またおれと闘ってくれ!  
 C たった一度の勝負じゃあ どちらが強いかわからない  
 D おれは勝機をのがさない!  
 E 修行がたりない ……おまえも、おれも!  
 F どうした、おまえの 本当の力を見せてみる!  
 G おれは…… おれより強いヤツに、会いにいく!  
 H この勝負はもらった いつでも奪いかえしにこい!  
 I 見たか! 空を切りさく波動の力!  
 J 何も言うな おまえのこぶしが語っていた  
 K 今度戦うときは…… またおれが勝つ!  
 L あんたは (or きみは) 強い……おれにはわかる!  
 M これで終わりじゃない! さあ、もう一戦だ!  
 N おれには、この拳だけがすべてなんだ  
 O きっと何かが見えるはず この闘いの果てに……!  
 P 心ゆさぶる闘いあるかぎり おれは立ち止まらない!  
 Q 迷いのない一撃が 勝負を決める!  
 R 技に込められた想い ……確かに受け取った!  
 S その意気だ!  
 T 迷ったときは闘いに答えを求める そうして俺は生きてきた……!  
 U この魂、つらぬくまでだ!  
 V おまえとは長い付き合いに なりそうだな!  
 W ……もう少しで何かが つかめそうな気がする……  
 X 真のライバルは、明日のおれだ!

### 備考

L: 「きみは」……… 対響蔵、さくらのみ  
 「あんたは」……… 対その他のキャラ

- ① You fought well. I was honored.  
 ② I look forward to our next battle.  
 ③ What's wrong? Why do you hold back?  
 ④ Now I'll find a better challenge!

## 乱入戦メッセージ(vsさくら)

さくら 「ハア、ハア……やっとなつかまえた! もうどこにも行かないでよ!」

Ah ha! Here you are...don't move!

リュウ 「……君は? このおれに何か用かい?」

What do you want?

さくら 「前に見かけたときからずっと、あなたと戦ってみたかったんだ! 相手してくれるよね!」

I've always wanted to challenge you!

リュウ 「ああ、いいとも。見たところ君は強そうだ。全力でかかってこい!」

Are you worthy? Show me your moves.

## ボス戦メッセージ(vs豪鬼)

豪鬼 「……! うぬは、ゴウケンの……!」

Well, we meet again!

リュウ 「どこかで会ったことがあると思っていた……あんたは師匠の…… ……でも、これは私闘じゃない。ひとりの格闘家として、あんたに試合を申し込む!」

It's been awhile Akuma. So, have you gotten any better?

豪鬼 「……フ、小僧! 血がたぎるワ、久しぶりにな!!」

You tell me!

## エンディング・メッセージ

Akuma 「You possess the same power as I. When the 'Evil intent' awakens within you, then you will know. All these past battles will seem like child's play.」

Ryu 「W... what?! The island... it's... it's disappearing!?!」

Akuma 「When you have learned to summon all your inner power, find me. Then we will truly learn who is more powerful.」

As Akuma's island disappears...So does Akuma. Leaving behind the feeling of his evil presence.

Ryu 「AKUMA!!」

Left only with the sense of his untapped powers...Akuma's words give Ryu yet another test. Ryu's journey, to be a true warrior, is never ending.

ケ  
ン

## 備考

I: 対リュウ以外  
M: 対リュウのみ

## 勝利メッセージ

- A もう目は覚めたかい?  
B これが、実力の差ってやつさ!  
C たいくつな攻めばかりじゃ 勝てねえぜ!  
D 格闘ゴッコならよそでやりな!  
E いつでもかかってきな! たたきつぶしてやるぜ!  
F ま、そんなもんだろうな いい線いってると思うぜ  
G チッ、てこずっちまったぜ  
H おとなしくネンネしてな!  
I なかなかやるな……まあ、あいつの次くらいに強いんじゃないか?  
J これぐらい差をつけないと 納得しないだろ?  
K いっとくけど、これで本気じゃないからな!  
L ようし、この感じだ!  
M ……詰めめ甘さは直ってないな! この次はマジで来なよ!  
N あんまりトロいから 寝ちまうとこだったよ!  
O 気持ちはわかるけどな 負けおしめはカッコ悪いぜ  
P やっぱり勝つのは、この俺だろ?  
Q 惜しかったな! その調子で次もがんばれよ!  
R ゴチャゴチャ考えたって始まらない 攻めて攻めまくるだけさ!  
S 小手先の技より 体力をつけたほうがいいぜ  
T いい味出してるぜ、あんた!  
U ちょっとあきらめが早いんじゃないか?  
V そう都合よく チャンスが回ってくると思うなよ!  
W 天にも昇る気持ちだろ?  
X しつこいやツだな 勝つまでやめないうってタイプかよ!

- ① Don't tell me you're actually unconscious.  
② Now you see the difference between us!  
③ Next time I won't be so easy on you!  
④ You're better than you look. Try harder.

## 乱入戦メッセージ(vsダン)

- ダン 「オイ、そこのバツキン野郎! おれと似たような技を使いやがって何様のつもりだア!?」  
*Ihey, Blondie, here's a quarter. Get your own moves.*  
ケン 「何だよアンタは? 今んとこ、俺と同じ技を使うのはリュウだけだと思うけどな。」  
*Who are you? Do you know the art of fighting?*  
ダン 「ハッター言ってるじゃねエ! オレの技はな、そうカンタンにマネできるシロモノじゃねエんだ!」  
*Let's get ready to rumble.*  
ケン 「……ま、これだけは言えるな。俺はアンタより確実に強いってね!」  
*After you, ladies first!*

## ボス戦メッセージ(vsリュウ)

- ケン 「よう、久しぶりだな! 探すのに骨が折れたぜ。」  
*Where have you been?*  
リュウ 「……ケン、おれは……何を目標していたんだ……? サガットを倒した、この拳……これが、真の格闘家の証なのか?」  
*Why? Need some more schooling? ...Like the lesson I gave Sagat?*  
ケン 「おいおい……またいつもの悪いクセか? 一発俺と勝負しろ、目を覚まさせてやるぜ!」  
*Sure, let's see your moves. Show and tell!*

## エンディング・メッセージ

- Ken 「Get up Ryu! Something's bugging you. Your heart wasn't in it this time. That battle with Sagat really messed with your head man. Stay focused! Remember, it's nothing but the fight...I guess?! Here, you keep this. If you loose it again, this will remind you...of me and the fight.」  
Ryu 「!!!! Thanks, Ken. You helped me a lot!」  
*They left each other...going their separate ways. Promising to meet and fight again.*  
Ken 「I was lucky! He was stronger than I expected. I've got to pump up my training or I won't be so lucky. Next time...he'll be helping me up!」

# 春



# 麗



### 備考

J, K, M: 対男性キャラのみ

N: 対ローズのみ

## 勝利メッセージ

- A 強そうに見えて、たいしたことないのね！  
 B 私の勝ちね！ どう、おどろいた？  
 C これだからシロウトは困るわ！  
 D さ、素直に負けを認めなさい！  
 E あら、軽くやっつけるんじゃ なかったの？  
 F あなたの弱さ、もう一度確かめてみる？  
 G もうわかったでしょ？ この辺でやめた方が身のためよ  
 H よそ見してるから そうなるのよ！  
 I 格闘は、パワーより スピードだと思わない？  
 J もう、ドコ見てるのよ!!  
 K 女の子だからって 遠慮しないでいいのよ！  
 L 待ってて父さん もうすぐ会えるわ……きっと！  
 M あなた男でしょ？ ビシッとしなさい!!  
 N いい勉強になったわ、オバサン！  
 O フッフ、ごめんね！ やりすぎちゃったかな？  
 P えへ～、なかなかやるじゃない？  
 Q 手加減しなきゃならないのは わたしの方だったみたい  
 R そろそろ蹴られてばかりで 飽きたんじゃない？  
 S 何発かイイのもらっちゃった…… 油断してたわ  
 T そのスピードじゃ わたしの蹴りはかわせないわよ  
 U 力に頼り技におぼれる、ってヤツね  
 V そう、無駄な抵抗だったのよ 物分かりがいいじゃない？  
 W 素質はいいようだけど 戦略がなってないわね  
 X これでも刑事なのよ！ あなたの程度に遅れはとらないわ

- ① I expected better.  
 ② I don't have time for amateurs!  
 ③ You don't have the skill to beat me!  
 ④ If you're going to fight, fight for real.

## 乱入戦メッセージ(vs元)

元 「ほう……鋭い眼だ。娘、その技をどこで身に付けた？」

*Young one, what is it you seek?*

春麗 「これは父に習ったものよ。……あなた、誰なの？」

*It does not matter, you can't help.*

元 「ワシの名など、どうでもよい。フッフ……こんな所でその技と出会えるとはな……。」

*I could teach you.*

春麗 「……勝負したいのならハッキリそう言ったらどう？ いいわ、かかってらっしゃい！」

*Out of my way, I'm looking for someone.*

## ボス戦メッセージ(vsベガ)

春麗 「あなたね？ すべての元凶、「シャドルー」のボス……ベガ！ 私の父はあなたの組織を追っていた……そして姿を消したわ！ 今こそ、すべてを話してもらおうわよ！」

*Evil in the flesh, Lord Bison. What happened to my father? What have you done with him? You know something!*

ベガ 「フッフ……勇ましいことだな。ちょうど退屈していたところだ、丁寧にもてなしましょう！」

*Don't ask questions if you aren't prepared for the answers.*

## エンディング・メッセージ

Bison 「Chun Li! You surprised me. Next time I'll use both hands. Unfortunately, I have no time for these petty games.」

Chun Li 「Where do you think you are going?」

Bison 「Don't worry child, we will meet again. I hope you'll amuse me then. More than your father did!! Ha ha ha ha!!」

Chun Li 「...my father? Bison! It was you! You killed my father!」

*...Bison disappeared to the underworld. A few days later...at the China Branch Interpol Headquarters...*

Boss1 「Chun Li, I have appointed you as Special Investigator of Shadaloo.」

Boss2 「Revenge your father's death with us!」

Chun Li 「I'll get you Bison! Next time we meet, we'll settle it! ...This is the last time I cry. Don't worry...Father!」

# サガット



## 備考

- B, M: 対リュウのみ  
 F: 対アドンのみ  
 N: 対リュウ以外  
 R: 対リュウ、ケン、豪鬼、ダンのみ

## 勝利メッセージ

- A オレ以外のなんびとも 世界一を名乗ることは許さん!  
 B 遇ちは、2度くり返しはせん!  
 C さがれ敗者よ!  
 D オレに勝つたと? ふざけるな!  
 E その弱々しいこぶして 帝王にはむかうとは、愚かな……!  
 F 2度とはいわん、よく聞け キサマとは格が遠い過ぎる  
 G 悲しきは、おのれの強さを 知らぬことか……!  
 H しょせん2流には その程度の技しか出せぬ  
 I フン、小細工を弄しおって  
 J 目をそらして、勝てるのか?  
 K オレに本気を出させたことは ほめてやろう  
 L 生まれ変わったオレに もはや負けはありえぬ!  
 M おまえの完全な敗北だけが このキズをいやすのだ!  
 N ヤツは……ヤツはどこだ!?  
 O 戦いは勝つことがすべて……それだけだ!  
 P なるほど、漬しがいのあるヤツだ  
 Q その闘志、骨ごと打ち砕いてくれるッ!  
 R いまましい技だ……! 傷がうすくではないか!  
 S これこそが真の「必殺技」だ!  
 T 甘すぎる……! そのような泥戯で 帝王にかなうと思つてか!!  
 U この拳をもって、あの敗北が まくれの産物だったことを知らしめる!  
 V 今のオレの怒りにくらべれば キサマの闘志などチリに等しいッ!  
 W 語にならん! せめてオレを楽しませろ!  
 X この世には2つの人種のみ 勝者が敗者だけだ!

① Now who is the strongest?

② It will take more than you to best me!

③ Do not challenge what you cannot defeat!

④ Accept your weakness. Never return here!

## 乱入戦メッセージ(vsアドン)

アドン 「現れたな! ムエタイの面汚しめ! すっとキサマを探していた。この手で地獄へ送ってやるためにな!」  
*How could you lose to Ryu? You deserve to die!*

サガット 「フン! 思い上がりもはなはだしいワ! 丁度いい……リュウへの復しゅうのためにあみ出した技を、まずおまえで試してやる!」

*It's time I teach you respect. It's your lucky day. You will share Ryu's fate.*

## ボス戦メッセージ(vsリュウ)

サガット 「ようやく見つけたぞ……リュウ! この日を待っていた!」  
*Ryu, now is the time for revenge.*

リュウ 「サガット!? その体は、いったい……。」  
*You still haven't recovered from our last duel.*

サガット 「あの日にキサマからうけた屈辱、それを倍にして返す技をあみ出したのだ……。『タイガーブロウ』!! キサマの胸にも、我が怒りを刻み込んでやるッ!!」  
*I have something new for you. This time you'll be scarred.*

## エンディング・メッセージ

Sagat 「I've defeated Ryu! I am the Champion! I've gotten my revenge. But, it seems a hollow victory. Champion, bah! I know now... That's why Ryu just stared at me. He knew, he just didn't say.」

Bison 「What's the matter, Sagat?」

Sagat 「I'm getting off here, I have something I've got to do! Later, you must tell me about your "Psycho Power".」

Bison 「O.K. Go now. You are on my path. Come back to me when you are stronger.」  
*Leaving Bison, Sagat decides to train alone.*

Sagat 「Damn! I'm going to need a more powerful move than the Tiger Blow next time! But, I must find it on my own!」

*Sagat's mind is clear...as he searches for his own inner strength to be a True Champion!*

# アドン



## 備考

E, P, X: 対サガットのみ

## 勝利メッセージ

- A 世界最強のムエタイ、その頂点がこの俺なのだ  
 B そうだ、その目だ！ ケモノにならんと俺には勝てん！  
 C まだやるのか？ よほど血の海でおほれたいようだな  
 D いよいよだな！ 地獄に旅立つ準備はいいか？  
 E 名ばかりの帝王は萎らん いまから俺の伝説が始まる！  
 F あわてるな、すぐ案にしてやる！  
 G おっと……恨むなら 自分の不甲斐なさを恨みな  
 H ククク……もろいな！ それで格闘家きどりが……ククク！  
 I 聖なる「ムエタイ」の名が 俺の負けることを許さぬ  
 J 言ったはずだ 俺は負けん、とな！  
 K しっかり見ておけ！ 俺こそがムエタイの新たな神だ！  
 L この力はどうか!? 神そのものときかと思えん！  
 M はいつくばるキサマの姿 戦う前から見えていた  
 N 見えたか？ 俺の蹴りが！  
 O 勝利のみが、我を神へと近づけるのだ！  
 P 一度ムエタイを汚した者が 俺に勝てるはずがない！  
 Q ククク……この俺に倒されたことを 誇りに思うがいい！  
 R 神をたたえよ、その絶望のうめきでッ!!  
 S 逃げるか？ それもよからう 神の前ではだれもが無力だ  
 T もはや勝負ですらなかった そう……神の裁きだ!!  
 U この願、のちに恐怖とともに 思い出すことになるだろう！  
 V 俺の一挙一動をまぶたに刻め それこそが現代に蘇った神話だ!!  
 W 脆弱はそれだけで罪！ この神の拳で清めねばならん!!  
 X 帝王とは無敗であるべきもの 少なくともキサマではない!

① I am a Muay Thai master. You are sucking gravel.

② My legend starts now!

③ Don't worry, it's all over.

④ Is that the best you can do?

## 乱入戦メッセージ(vsベガ)

ベガ 「なかなかの腕前だ……忬によりその面構えがいい！」  
*You have earned a place in Shadaloo.*

アドン 「!? 何だ、おまえは？」  
*Who are you?*

ベガ 「我が名はベガ。すべての頂点に立つ者だ。アドンよ、「シャドルー」に來い!!」  
*I'm Bison, Lord of Shadaloo. I'm the best there is!*

アドン 「頂点だと……? 寝ぼけるな! 格闘界の頂点はただひとり、すなわちこの俺だ!!」  
*The best there was, is more like it.*

## ボス戦メッセージ(vsサガット)

アドン 「ここにいたか、サガット! 逃げ回る日々は、さぞじめだっただろう……? せめて一番弟子だったこの俺が引導をわたしてやる!!」  
*Aah, Sagat! Did you think you could escape from me? Now that I found you, you must be killed.*

サガット 「帝王に齒向かうのか、アドン? 未熟者めが……身をわきましろ!!」  
*In your dreams, warrior!*

アドン 「まだ帝王などとほざくか! ならば身をもって知るがいい、完全なる敗北を!!」  
*My dreams are your nightmares.*

## エンディング・メッセージ

Adon 「Sagat, you're through! Your Muay Thai is old and useless. If you try me again...I'll crush you! YEAHHH!!」  
*Out with the old. In with the new.*

Months later at a Muay Thai arena...10 minutes before the main event with the champion Adon.

Disciple 「Master Adon! There is a problem! Your challenger was killed by a mysterious warrior moments ago!!」

Adon 「Who? What did he look like?」

Disciple 「Dressed in black with red hair. He didn't look...he wasn't...」

Adon 「I know him. He uses the same power Ryu used to defeat Sagat. I must annihilate him now to prove...Adon of Muay Thai is the mightiest champion of THIS World!」

# バーディー



## 勝利メッセージ

- A ウチへ帰んな、オッサン (orポウヤorおじょうちゃん) !!
- B イッツ・ザ・スマート!!
- C こいつぁ、キクゼ!!
- D I'm No.1!!
- E あの世にイッチまいなア!!
- F 「バーディー様」と呼んでくれ!!
- G それがパンチかい? ネコでもかわせるぜ!!
- H GOOD!! ナイスな悲鳴だ!!
- I どんな手を使おうが 勝ちも勝ちだぜ!!
- J オレ様のシアワセはなア! そのマヌケツラをおがむ時よオ!!
- K スカしたヤローだ! 氣にくわねえ!
- L このチェーンでよ! グルグルのボキボキだぜ、オイ!
- M すーくっ壊れちまって 話にならねえな!
- N こう見えてもオレ様はよオ アタマはキれるんだぜ!
- O チッ! もっと暴れてえんだけどなア!
- P さアて、一服するか ……なんだ、まだいたのかよ!
- Q 見たかよ! パーフェクとな勝利だろうが、オイ!!
- R どーだい、もう2、3べん 回されとくかア?
- S チョロチョロしやがって! ハエじゃねえんだからよ!!
- T もうちょっとエレガントな悲鳴を頼むぜ!
- U ケンカつうのは何でもアリなんだよ! 解ったかオラア!!
- V よく言うだろうがよオ 頭ア使えってな!
- W 救急車は呼ばねえぜ! おめえはモルグ直行だ!!
- X うるせえサンドバッグだ! 黙って殴られとけよ!

### 備考

- A: 「オッサン」…………… 対サガット、バーディー、ソドム、ベガ、骸骨、ダルシム、サンギエフ、元、ロレント
- 「ポウヤ」…………… 対リュウ、ケン、アドン、ガイ、ナッシュ、ダン
- 「おじょうちゃん」… 対響龍、ローズ、さくら
- K: 対ケン、サガット、アドン、ナッシュ、ベガのみ

- ① It's good to be back!
- ② Still the best!
- ③ What made you think you could beat me?
- ④ Show some respect and maybe you keep breathing.

## 乱入戦メッセージ(vsダルシム)

- ダルシム 「汝、くいあらためよ。その両の腕は人に暴力ふるわしめるためのものではない。」  
*Retreat and make peace with your spirit.*
- バーディー 「何だア、てめえ? 妙なカッコしやがって! あいにくオレは神様は信じねエ。坊主は引っこんでろ!!」  
*Yea, okay Yoga-boy, I'll kick you so hard you'll dirty your diaper!*
- ダルシム 「哀れなり罪人(つみびと)よ…… その不浄なる魂、わがヨーガの奥義をもって清めん!!」  
*May you fight better in your next life.*

## ボス戦メッセージ(vsベガ)

- バーディー 「ヨオ! 「シャドール」の大親分ッてのは、あんただな? どうだ、オレ様をやとわねえかい?」  
*I hear you're the boss...make me an offer.*
- ベガ 「私は強い者にしか興味はない。その体、こけおどしではあるまいな。」  
*I'll offer to destroy you.*
- バーディー 「つたりめえだ、この野郎! 今からオレのウデを見せてやらア!」  
*Make me a better offer.*
- ベガ 「フフフ、威勢のいい男だ。よかろう、相手をしてやろう!」  
*All right, if you live, you're in.*

## エンディング・メッセージ

- Birdie 「I am the BEST! What do you've to say for yourself Bison?」
- Bison 「You are strong, O.K. I'll accept you as a member of Shadaloo.」
- Birdie 「YES! With my help you can rule anything your'cart desires!」  
Shadaloo Command Center. Data room.
- Birdie 「YEAH!! Bison, you lunatic! Now I know your hidden agenda. You won't exploit me! I'm outta'ere! Watch your back, mate.」



# ガイ



## 勝利メッセージ

- A 攻防一体、これぞ武神流!
- B おぬしの力、とくと見せてもらった!
- C ……おぬしとは また闘いたいぞござるな!
- O 世が戦国なら おぬしは生きていられまい
- E 死を視ること、生けるが如し!
- F 勝負はついた、そこまでいたせ!
- G 勝機は鬼神の攻めにあり!
- H せっしゃの技、おぬしには まだ見えておるまい!
- I 悪くおもうな…… これも武神流のため!
- J 勝負をあせったようぞござるな
- K 明鏡止水の極意なり!!
- L せっしゃには、なさねばならぬ大義がある!
- M ゆめゆめ、油断めされるな!
- N 眞の敵は、己の心なり!
- O それ以上、自らの誇りを 傷つけなざるな……
- P 敵に情けは無用ぞござるぞ!
- Q 敵ながらアッパレぞござる!
- R この技の切れ味 まさに鐵えし刃の如く!
- S あくまで全力! あくまで無心!
- T 恐るるは己の慢心……
- U スキを作り技をさそう…… 闘いの常套ぞござる!
- V おぬしには相手が見えておらぬ! 先ずは己に勝つが先決!
- W 運を語るは未熟のあらわれ すべて己の力無きゆえ!
- X また一步、極意に迫れり!

① You can't beat what you can't touch!

② You are so outclassed.

③ Don't worry, everyone loves to me!

④ Shouldn't you be crawling to a hospital about now?

## 乱入戦メッセージ(vsローズ)

- ローズ 「強いね、あなた。でも、あなたの心には迷いが感じられるわ……。」  
*I see there is a hole in your mind.*
- ガイ 「おぬし、何者だ? せっしゃに心の迷いなど……ありはせぬ!」  
*There is nothing in my mind.*
- ローズ 「あら、それはどうかしら…… その拳で確かめてみてはどう?」  
*So strong, yet so stupid.*
- ガイ 「……無用な争いは好まぬが、ここでひいては武神流にあらず! いざ、参られん!」  
*Can't you see, this will be your final fight.*

## ボス戦メッセージ(vsベガ)

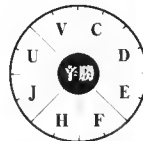
- ベガ 「フン……古流の体術か。闇に生きるという忍(しのび)が、私を倒し名をあげようというのか?」  
*Bushin style Ninjas are no match for Shadaloo soldiers.*
- ガイ 「せっしゃ、そのような事には全く興味がござらん。ただ「義」の心に従うのみ!」  
*I've fought your soldiers. Now I've come for you.*
- ベガ 「また「義」か…… その言葉を聞くと虫酸が走るわ!」  
*My soldiers are skilled, but I am supreme.*
- ガイ 「いざ、尋常に勝負!!」  
*Yea, a supreme fat-head!*

## エンディング・メッセージ

- Guy 「I've got it!! I've found the inner secret!」  
*With driving force, Guy brings new life into the old Bushin style.*
- Zeku 「You have tapped the power, my pupil.」
- Guy 「Master.」
- Zeku 「Remember my son, Bushin style is only a name. Do not be impressed by its label and you will be truly strong. Fighting style is not something handed down, but something created.」
- Guy 「Master, you once told me...to be a Master, I must overcome everything. The time has come!」
- Zeku 「Do you stake your life on it?」
- Guy 「Of course!」
- Guy & Zeku 「Y.A.A.A.A!!」

*There is no hatred in the faces of The Master and his Disciple. Only the spirit and fighting power from facing a worthy opponent.*

# ソドム



## 備考

ソドムの英字メッセージは、日本語の音に英単語を当てはめるように作られている。そのもとなつた日本語を右欄に併記してみた。

## 勝利メッセージ

もとなつた言葉

A	GO CLACK, JAW BOOT!	(訳:あの世へいきな!)	極楽成仏
B	OO MORE SWIM A SEND!	(訳:おっとスマネ!)	どうもすいません
C	GO SHOES SHOW SUMMER!	(訳:夏の暑なこった!)	ご愁傷さま
D	OH, ME GO TOO!	(訳:やるじゃねえか!)	お見事
E	YOU'LL SAME A SEND!	(訳:生かしちゃおかねえぞ!)	許せません
F	OIE GET KEY, OO!	(訳:もうガマンならねえ!)	大激怒
G	FOOL INK A THAN!	(訳:キアイがちがうぜ!)	風林火山
H	NEVER, NEVER NOT, OH!	(訳:しつこいやロクだ!)	ねばねば納豆
I	SORRY OIE ZING!	(訳:オレがイチバンだな!)	総理大臣
J	SHOW GUN I DEATH!	(訳:ま、あきらめな!)	しょうがないです
K	DIE JOB DEATH CAR?	(訳:オイオイ、もうおしまいか?)	大丈夫ですか
L	SHOW SEA SENO BANG!	(訳:笑っちゃうぜ!)	笑止千万
M	UP A RAY!!	(訳:カンベキ!!)	あっぱれ
N	OH, AT EARLY!!	(訳:きまったな!!)	大当たり
O	WHAT SOME BEAT?	(訳:ビリッときたかい?)	わざび
P	SHOW BY HUNG JAW!	(訳:今日もゼッコーチョーだぜ!)	商売繁盛
Q	OH, JASMINE NURSE!!	(訳:そのままねてな!)	おやすみなさい
R	OIE OH, JOE!	(訳:トドメだ!)	大往生
S	IT'S TOE SHOW!	(訳:オレが最強!)	一等賞
T	MAYOAY TIE!	(訳:やったぜ!)	めでたい
U	MOVE YOUR SOCKS!	(訳:オレはまだピンピンしてるぜ!)	無病息災
V	OH, BACK A SON!	(訳:オツムの弱いヤローだ!)	お馬鹿さん
W	OIE BACK SHOW!	(訳:問題外だな!)	大爆笑
X	WHIP I OO?	(訳:もう一回つきあうかい?)	一杯どう

1 You're just too weak!

2 Not bad. Maybe you should work for me.

3 You will not interfere with my plans!

4 Guess I beat you pretty bad. Nothing personal.

## 乱入戦メッセージ(vsケン)

ケン 「HEY、ショーグン! けっこう強いんだってな! どーだい、俺とひと勝負?」

Hey, Shogun, I didn't know this was a costume party.

ソドム 「WHO ARE 何ヤツネ? マズ八名ノリ給へ!」

Insolent brat! You'll pay for your disrespect.

ケン 「俺か? いわば「真打ち登場」ってヤツかな……ところでアンタ、本当にセンス悪いね!」

Fight me? But you might get blood on your pretty dress.

ソドム 「OH!! YOU ARE VERY 「ブレーモノ」!! MY 「十手」 デザイ BUYシテクレール!!」

The only blood spilled will be yours.

## ボス戦メッセージ(vsガイ)

ガイ 「お、おぬしは! まだ悪行を働いておるのか!?

You're still so outclassed.

ソドム 「NO, NO! IGOT A 「サトリ」 MIND! YOUモ ツイテコイ! アタラシイ 「MAOGEAR」、MEガ リーダーネ!!」

I'm in a class of my own. You've destroyed my gang. Now you insult me? You will die!

ガイ 「うむ……反省しておらぬな! 始末に終えぬ!」

Bring it on.

## エンディング・メッセージ

Defeating Guy, Sodom starts reconstructing Mad Gear. In a search for strong allies, he visits Japan.

Sodom 「[The Old Coke Factory??] ...Oh, here it is. Sumo wrestlers...the strongest fighters in Japan. Mad Gear will be invincible if I can persuade them to join.

Referee 「In this corner, weighing 450 lbs., Fujinoyama! ...And, in this corner...What?! Who are you?」

Sodom 「I am Sodom. I've come to recruit Sumo wrestlers. I'm interested in only the strongest. Are you up for the challenge?」

Honda 「You don't know me, little man. I welcome your challenge! YAAA!!!」

Sodom 「HI-YAAA!!!」

# ナッシュ



備考  
H: 対ロレント以外

## 勝利メッセージ

- A 止まってみえぞ!
- B プロにかなうと思ったか!
- C そろそろ本気を出したらどうだ?
- D 笑えるダンスだな、もう一回やってみろ
- E ウォーミングアップは終わったか? じゃ、始めようぜ
- F 悪いがママゴトにつきあっている 時間はないんだ、じゃあな
- G イージー・オペレーション、いわゆる「朝メシ前」ってやつだ
- H なかなかのセンスだ いい軍人になれるぜ
- I ストリートファイトじゃ クールなほうが勝つ……覚えておけ!
- J ワン・パターンな動きだ 手に取るようにわかるぞ
- K あまりスマートじゃなかったが……ま、いいだろう
- L 素人相手の戦いは 手加減の具合がどうにもわからん
- M 残念だがまぐれじゃない シミュレート通りの結果だよ
- N わかっているとと思うが…… ここは戦場だ!
- O 恐れ入ったよ まさかここまでやるとはね!
- P タイムアップだ やはり君にチャンスはなかったな
- Q 大技に頼るようでは プロの戦いとは言えん!
- R 悪いことは言わない 帰って頭を冷やしたまえ!
- S 見応えのあるバトルだったかな?
- T 最少の動きで最大の力を生む 言うほどに簡単ではないが……
- U 「気迫」か……あなどれないファクターだ
- V どんな技にもスキはある 正確に見抜いて狙えるのがプロなのだ
- W こうなることは予測できただろう?
- X やみくもに動くばかりが能じゃない 要はアタマさ!

- 1 Are you always so slow?
- 2 One more down. On with the war.
- 3 Be all that you can be, scumbag!
- 4 You've got talent. Uncle Sam could use you.

## 乱入戦メッセージ(vsロレント)

ロレント 「貴様、なかなかやるではないか! 吾輩大いに気に入ったぞ!」  
*Hey trooper, what are your orders?*

ナッシュ 「……見たところご同業のようだが俺に何か用か?」  
*I'm out to neutralize M.Bison, sir.*

ロレント 「そうだ、吾輩こそ真の統率者! 軍人による理想国家の建設のため、貴様も命をあずけるのだ!!」  
*Over my dead body!*

ナッシュ 「クーデター計画か? 君は話す相手を間違えたようだな。悪いが基地までご同行願おう!」  
*I hope you brought a body bag.*

## ボス戦メッセージ(vsベガ)

ナッシュ 「ようやく会えたな、ベガ…… 「シャドルー」のボス! 数々の悪行、言うまでもないな!」  
*Lord Bison, Commander of Shadaloo, you are under arrest.*

ベガ 「これはこれは……。勇敢な米軍戦士のご登場か。何の用かね?」  
*By who's army?*

ナッシュ 「ドラッグ密売容疑で連行する。その後のことは、5分後に来る仲間のヘリの中で聞こう!」  
*I order you to surrender now. Our helicopter is arriving in 5 minutes.*

ベガ 「……おもしろい! その5分、キサマの人生最後の時間にしてやろう!」  
*Interesting...that will be the last five minutes of your life.*

## エンディング・メッセージ

Charlie 「Get up! Tell me everything you know! What's your connection to the Army Brass? Who put you up to this? TALK!! ...What the...!? NOOOO! (WHY?!) Ahhhhhhhh...」

Bison's Man 「Commander Bison, Should we send a 'recon' unit to confirm his death?」

Bison 「No. No one could survive that fall. Even if he is alive, he won't be back. Now he knows that everyone has a price.」

# ローズ



## 勝利メッセージ

- A どんな力も 正しく使わなければ無意味なの  
 B 腕力だけが強さじゃない 私の勝ちがその証明よ  
 C まだまだヒヨッコね!  
 D あなたの「気」は乱れているわ  
 E 使命をまっとうするまで 倒れるわけにはいかないわ!  
 F 師よ……無益な戦いをお許しください  
 G レッスンはこちらまでよ  
 H 少し甘く見すぎていたかしら?  
 I いつの世も 正しい者だけが生き残るのよ  
 J あなたの「勢い」は買うわ ……でもそれだけね  
 K 嫌な女と思われるでしょうね でも、しかたないわ  
 L 元気なお嬢さんね ケガには気をつけるのよ  
 M ハンパな強さで 思い上がらないことね!  
 N この戦いも、ムダだったようね……  
 O もっと修行すれば いいところまでいっかもね  
 P あなたの「気」の力、確かに見せてもらったわ  
 Q 逃げる心からは何も生まれないわ 恐れず飛び込むのよ  
 R 悪い浮かべた勝利のビジョンが 私に力を与えてくれるの  
 S それで終わるのははずはないでしょう? さあ、正体を見せなさい!  
 T 勝ちを誇るつもりはないわ 私は招闘家ではないもの……  
 U 自分の力をよく理解すること それがあなたの当面の課題かしら?  
 V 強さは誇示するものではなく 内に秘めるものよ  
 W 忠告するわ……その油断、いつか大きな災いを呼ぶわよ  
 X 何を迷ってるの? 信じなさい、あなたの力を……

### 備考

- O: 対アドン、バーディー、ベガ、豪鬼、ダン、元のみ  
 L: 対春麗、さくらのみ  
 P: 対リュウ、ケン、春麗、さくらのみ  
 S: 対ベガのみ  
 X: 対ベガ以外

- 1 Power is nothing without skill.  
 2 Are you done?  
 3 Forgive me. My fight is not with you.  
 4 Today's lesson is over.

## 乱入戦メッセージ(vs豪鬼)

- ローズ 「……さっきから感じていたパワー、あなただったのね?」  
*You! You're the one with the Shoryuken power I feel!*  
 豪鬼 「……………」  
*(Leave!)*  
 ローズ 「サイコパワーとも違うその力、あなたは何者なの?」  
*You must be... (Akuma)*  
 豪鬼 「……うめを試させてもらう。我が最強の拳、しかと受けよ!」  
*(Perish!)*

## ボス戦メッセージ(vsベガ)

- ローズ 「ベガ! まだわからないの? あなたは間違っている……警告には気付いていたはずよ!」  
*Bison, you are on the wrong path. I've tried to warn you.*  
 ベガ 「キサマか……このベガ様にこそがかしいメッセージを送っていたのは!?」  
*Your annoying warnings mean nothing to me.*  
 ローズ 「そうよ。これ以上臆手を正さないなら……その力、私が封じます!」  
*I'll give you to the count of three.*  
 ベガ 「フン! キサマごとき小娘に、それができると思ってたか!!」  
*1... 2... 2 1/2... 2 3/4...*

## エンディング・メッセージ

- Rose 「You're finished, Bison!」  
 Bison 「Never!!」  
 Rose 「It's over. I've sealed his "Psycho Powers" forever. ...I think.」  
*Unable to escape her ominous feeling, Rose consults her Tarots...expecting to see Bison's end.*  
 Rose 「What?! How can this be? This is the card of... There must be some mistake! NO!!!!」  
*The nightmare should have ended. Paralyzed with fear, she realizes she is powerless.*  
 Rose 「It's not over...yet!」

# ベ ガ



## ■ 勝利メッセージ

- A フ、ぬるいフ!  
 B こわっばが (or未熟者めかor小娘が) ……思い知れい!  
 C 我に従え……その命を ムダにしたくなくば、な  
 O 絶望にうなれい!  
 E フッハッハッハッハッ! 悪こそ絶対の力よ!!  
 F サイコパワーに死角なし!!  
 G まだわからぬのか? キサマに勝ち目はないのだ!  
 H やっと気づいたか ここがキサマの墓場だ  
 I キサマには「シャドルー」の 一員たる資格もない!  
 J その程度の格闘家など 「シャドルー」には罵るほどいる  
 K それだけか……ならば死ぬ!  
 L 「正義」だと? この世で最もくだらん言葉だ!  
 M フン、ひまつぶし程度にはなったワ  
 N キサマのようなやつを 「こげおどし」というのだ  
 O 見えるぞ……悪にそまった世界が!!  
 P きれいごとは勝ってから言え!  
 Q この私を倒すだと? ほざきよるわズめが!!  
 R バカめ……争い、憎しみあうのが 人間の本質なのだ!  
 S このベガ様の手にかかって死ぬのだから ありがたく思え!  
 T 近ごろの格闘家は口先だけで戦うのか?  
 U フン! はじめからキサマなど眼中にない!  
 V 私が憎いか? もっと憎め!! 憎しみこそサイコパワーの源だ!!  
 W キサマのような無謀者には 惨めな敗北がふさわしい!  
 X こしゃくな男 (こしゃくな女) だ! このベガ様にこまてたつくとは……!

### 備考

- B: 「未熟者めが」 …… 対ベガ、豪鬼、元の  
 「小娘が」 …… 対春麗、ローズ、  
 さくらのみ  
 「こわっばが」 …… 対その他のキャラ

- L: 対ナッシュ、ローズのみ  
 U: 対リュウ以外  
 X: 「こしゃくな男」 …… 対男性キャラ  
 「こしゃくな女」 …… 対女性キャラ

- ① You are a fool to challenge me!  
 ② You were almost entertaining.  
 ③ You cannot fight destiny. The world  
 will be mine!  
 ④ Leave my sight.

## ■ 乱入戦メッセージ(vsナッシュ)

ナッシュ 「キサマが「シャドルー」の総帥、ベガだな?  
*You're the commander of Shadaloo? I expected more.*

ベガ 「……だったらどうだと言うのだ、若僧?  
*It will be a pleasure watching you suffer.*

ナッシュ 「ドラッグの密造・密売をはじめ数々の悪の根源……! さあ、一緒に来てもらおうか!  
*Negative! You're going down.*

ベガ 「フン、くだらん正義心か。それがいかに無力なものをこのベガ様が教えてやる!  
*I'll make sure you die a slow and painful death.*

## ■ ボス戦メッセージ(vsリュウ)

ベガ 「ほほう……こいつは素晴らしい! 今までのどの素体より優れた力を秘めておる……!」  
*You're an impressive street fighter Ryu. With my guidance you could be unequalled.*

リュウ 「!? 何だ、あんたは?  
*Who the hell are you?*

ベガ 「喜べ、リュウ! このベガ様が、おまえの持っている「力」、すべて引き出してやるぞ!!」  
*I am your lord and master. You will give me your respect.*

リュウ 「あやしいヤツだ…… 勝負するつもりなら、受けて立つ!」  
*I'll give you something—but it's not respect.*

## ■ エンディング・メッセージ

Bison 「Ha ha ha ha! So Ryu, you want ultimate strength? I can make your dreams come true!!」  
*The laboratory at Shadaloo Headquarters.*

Bison 「What's taking so long?」

Bison's Man 「He is resisting, sir! No one has ever held up this long.」

Bison 「You are truly unique, Ryu. You amuse me. But, I'm tired of this game. Give in! Don't you see... I can  
 make you the strongest fighter ever! Side by side we will be invincible.」

Ryu 「Ieeeee...」

Ryu is racked with pain as enormous power is forced into his body. But his mind is strong. Can he survive? Will his unknown "power" awake... What is the answer???

# 豪 鬼



## 勝利メッセージ

- A わが最強の拳、しかと見よ！  
 B 失せろ……目ざわりだ！  
 C 弱さは恥と知れィ！  
 D まやかしの拳めが 砕いてくれるワ！！  
 E めしでは役不足だ いまさら気づきおったのが  
 F ザコめが……つまらん！  
 G フン、肩ならしにもならん  
 H おのれの愚かさ、さどったか！  
 I 笑止……去ねい！  
 J せめて一瞬なりとも 我を退かせてみよ！  
 K 今一度、うぬの拳に問いかけてみよ  
 L 我が名はゴウキ！ 拳を極めし者なり！  
 M よもや、それで終りだなどというまいな？  
 N めしの力、見切った！  
 O 我を満たす者はいずこに……  
 P そのまま、うすくまっておるがよい！  
 Q 拳士を名乗る資格なし！  
 R 次はその命、無いものと思え！  
 S その弱さ、不愉快だ……！  
 T 己の力も見切れぬか？ 寂れな！  
 U 地獄へ急ぐか、若僧！ (or愚か者！ or小娘！)  
 V うぬの拳に一文の価値無し！  
 W そろそろ逝くか？  
 X まがいモノか……死にも値せん！

### 備考

- D, X: ……………対豪鬼のみ  
 U: 「愚か者！」……………対ベガ、元のみ  
     「小娘！」……………対曹福、ローズ、さくらのみ  
     「若僧！」……………対その他のキャラ

- ① Now stay down!  
 ② Weaklings! Is there no one worth fighting?  
 ③ This grows boring!  
 ④ You are not enough even for a warm up.

## 乱入戦メッセージ(vsリュウ)

豪鬼 「……何用だ、小僧……？」  
 (You dare ME?)

リュウ 「あんたの技……おれの師匠によく似ているな。こんなに震えが止まらないのは久しぶりだ。おれと、勝負してくれ！」  
 I will revenge my master's death.

豪鬼 「……フン、弟子は師に似るか。死に急ぐところも同じよ!!」  
 (You will follow him.)

## ボス戦メッセージ(vs元)

豪鬼 「めしが元……修羅の道を行く者か……？」  
 (Master Gen!)

元 「……だとすれば何とする？」  
 What do you want with me, Akuma?

豪鬼 「……………」  
 (Your defeat.)

元 「フ……答えるまでもない、か。よかろう、死合うとしようぞ！」  
 I think not.

## エンディング・メッセージ

Gen 「I'm finished, Akuma! You have won! (Come on. Just a little closer.) What?! He knew. He's gone! Where'd he go?!」

Akuma 「Worthy opponents have challenged me... Maybe this world is not as weak as I thought. I could live in this mortal place and perfect my killing power. I will be next...to die! Ha ha ha ha!」

# ダ ン



## 勝利メッセージ

- A 格闘家だって？ そのトロさじゃ3流だな  
 B チッ！ またこの手がうすきやがる！  
 C 情けねえザマだな！ そうはなりたくないもんだ  
 D オイ、フザケてんのか！ 本気でやりやがれ！！  
 E どおしたよ？ 信じられねってツラだけ！  
 F ま、そういうこった！ あんたの強さもたいしたことねえ！  
 G ナメんなよ！ 甘くみると大ケガするぜ！  
 H オレのオヤジは強かったよ！ アンタの何倍もな！  
 I おまえにわかるか!? このオレの無念か!!  
 J やるじゃねえか 少しは認めてやるぜ  
 K わかってんのかい？ ワキ役に見せ場はねえぜ！  
 L でかいクチ叩くやつほど からっきしなんだよ！  
 M ゴトゴトいてんじゃないねえ！  
 N ものの2分も持ちちゃしねえ たいした格闘家サマだけ！  
 O 似たような技を使うわりにゃ さえねえなあ！  
 P 女と子供はひっこんでな！  
 Q それだけかよ！ ケツ、口先野郎か!!  
 R やめちまいな！ あんた才能ないぜ！  
 S どうだい、超一流のパンチは？ ひと味違うだろ？  
 T 俺の強さは青天井だぜ！ とどまることを知らねえ！  
 U ちったあ格の違いいってモンが 理解できなかい、ええ!!  
 V チンピラ以下だな…… 出直してきな！  
 W ハツリじゃねえ！ 有言実行っつうんだよ!!  
 X 青っしろいガキが…… サルマネで勝てると思うなよ!!

### 備考

- H, I: 対サガットのみ  
 O: 対リュウ、ケン、豪鬼のみ  
 P: 対雷龍、ローズ、さくらのみ  
 X: 対リュウ、ケンのみ

- ① Don't even try to get up!  
 ② Keep your day job!  
 ③ My dad could beat you, and he's dead!  
 ④ For a loser, you did pretty well.

## 乱入戦メッセージ(vsガイ)

- ガイ 「おぬし、なかなか味のある技を使うでござるな。」  
*You have some cute moves.*  
 ダン 「何だア、ためえは？ インチキくせえ野郎だぜ!!」  
*What ever!*  
 ガイ 「せっしゃ訳あって武者修行中の身。見たところ、おぬしも格闘家…… ならばぜひ手合わせ願いたい!!」  
*I'm wandering the earth to become stronger.*  
 ダン 「……いいだろう、かかってきな! 一流の技ってのを見せてやるぜ!!」  
*Well Grasshopper you asked for it.*

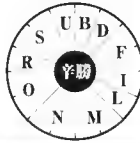
## ボス戦メッセージ(vsサガット)

- ダン 「さがしたぞ、サガット!! 昔、テメエの片目を奪った男を覚えているか?」  
*Nice eye, Sagat! Would you like the other one to match?*  
 サガット 「フン、その男なら一撃のもと血の海に沈めてやったわ。」  
*The fool who took my eye paid with his life.*  
 ダン 「そいつはなア…… オレのオヤジだっ!! 今度はオレが、テメエをブッ潰す!!」  
*That was my father, you murderer!*  
 サガット 「フ……バカめ! 親子共々、地獄に落としてくれる!!」  
*Tsk! So young to be without a father. Perhaps you should join him.*

## エンディング・メッセージ

- Dan 「I've made it... Yahoo! I've finally avenged your death. I'm the strongest now, and the best!!」  
*Back in Hong Kong, Dan opens a school where he can teach his style.*  
 Dan 「(for you, my father... People all over the world will soon know my powerful moves!!) What's the problem? You must focus to be a Saikyo style warrior!!」  
*With blind ambition, Dan pursues worldwide fame. Is this his destiny?*

# ダルシム



## 勝利メッセージ

- A 精進！ ひとすら精進されよ！  
 B 定めだ……すべては前世からの因果である  
 C 人は運命には抗えぬもの 母なるガンジスの流れの如く……  
 O 我が身を嘆くな 負けを知ることまた修行なのだよ  
 E 他の者に苦難を与えるは本意にあらず ……許されよ  
 F 悟りへの道はまだ遠く、定めぬ道険し……  
 G 私と出会ったことも 大いなる意志の導きなのだ  
 H 見よ、あらゆる苦行の末に習得した バラモンの秘技！  
 I おまえの拳には迷いが見える 日を改めよ  
 J ヨガの奥義をもってすれば 瞬速の拳も止まって見えるのだ  
 K ヨガとは己を制するもの 他者を制するものではない  
 L 覚えておきなさい 慈悲ある心こそ真の強さだ  
 M 苦楽は表裏一体 流転しておるのだよ  
 N ……奇怪な技を使いおる……  
 O 村人たちが私の掃りを待っている 負けるわけにはいかん……  
 P 迫りくる拳の恐ろしさ、身に染みてか！  
 Q 火の神アグニの加護のもと 聖なる炎の導きのままに……！  
 R ああ、気になさるな もともとこういう体だ  
 S ……な、なんだその目は？ 私は人間だ！  
 T 関節の外れ具合がいい こんな日は勞せず勝てるな  
 U 決して怪しいものではない そのように侮られると困るが……  
 V 勝利へのこだわりは 時として勝利を逃さける……  
 W 私のふところの深さを 見くびってはいけない  
 X 人間なにごとも のびのびとやるのが一番だよ

- ① Action brings reaction. Your fate has followed you.  
 ② Meditate on your loss. Someday our paths will cross again.  
 ③ Don't cry, I'll let you live.  
 ④ I'm your master. Pain is a state of mind and I don't mind your pain.

## 乱入戦メッセージ(vsザンギエフ)

ダルシム 「……そこの御に、すいぶんと熱心に試合を見ておられたようだが、私に何か御用かな？」

*Do you wish to learn from me, novice?*

ザンギエフ 「フシギな身体をしてるな、おまえ！ いったいどうやって鍛えた？」

*Ha! What could someone so puny possibly teach me?*

ダルシム 「これは「ヨーガ」というものだ。悠久の時の流れが育てた技だよ。」

*Size is no consequence. Yoga mastery is an ancient discipline of mind and body.*

ザンギエフ 「わがロシアのレスリングも歴史じゃ負けちゃおらんぞ！ 何なら試してみるかね！」

*Your body, I will twist into a pretzel. I'll leave your mind for the vultures.*

## ボス戦メッセージ(vsベガ)

ダルシム 「ああ……何ということだ！ これほどまでに巨大で悪態ある気を感じたことはない……。汝の魂は、欲望と憎悪に満ちている……。」

*You have an evil spirit. Your soul is dark with hate.*

ベガ 「フッ、たわけたことを！ 人間とは、争い、憎しみあうことで真の力を発揮できるのだ！」

*I will crush you with true power!*

ダルシム 「真の力とは慈悲ある心に宿るもの。来なさい……今からそれをお教えしよう！」

*Real power is achieved by mercy. May the spirits have mercy on your soul.*

## エンディング・メッセージ

*After returning to his village, Dhalsim sinks into deep meditation.*

Dhalsim 「I must cleanse myself of the evil force which has taken over my mind. What good could possibly come from my damaging power?」

Village People 「Oh Great Yoga Master Dhalsim. Your victories have truly blessed us. Medicine, food, shelters... All the people in the village thank you.」

Sally (Dhalsim's wife) 「Husband.」

Dhalsim 「Yes... have I created bad karma?」

Sally 「No. You have made things better for all. I'm very proud.」

Dhalsim 「I hope you are right. Does the end justify the means?」



# ザンギエフ



## 勝利メッセージ

- A ハラショー、ロシア!!
- B 見たところオレのほうが おまえの100倍は鍛えている!
- C この決めポーズはオレの考案だ! 真似はするなよ!
- D ただでさえ力加減がわからんのだ 下手に怒らせないほうがいいぞ!
- E ロシアの大地が育んだこの肉体 負ける道理がない!
- F オレに勝つ? ニエツ! そんな大ボラ吹いちゃいかな!!
- G 一度でいいから フルパワーで技をかけたいものだ
- H トルストイいわく「筋肉に勝るもの無し!」……遺ったか?
- I 美しい……この勝利のシルエツ、まるでアイコンの様ではないか!
- J 骨が弱んじゃないか? サーモンを食え! 頭から丸ごとな!
- K よく耐えたな! 賞賛に値する!
- L おまえの連続技とやらも オレのパンチ一発に劣るではないか!
- M いくらでも突いてこい! まったく効かんからな、ウワハハハ!
- N このぐらいの軽い運動が 健康には一番だ!
- O オレは赤きサイクロン! すべてを巻き込み粉碎するのだ!!
- P こごまで鍛えて、はじめて筋肉と呼べるのだ!
- Q 少々やりすぎたか? ……なんだ、生きとるじゃないか!
- R この鉄壁のガードの前には どんな攻撃も功を成さん!
- S つかんで投げろ! 単純かつ最良の戦術だ!
- T がかいから当てやすい、などと思っちゃいるまいな?
- U 今の何だ!? くすくつたいぞ!!
- V この七色の投げ技で シベリア……いや、あの世に送ってやる!
- W 大地をゆるがすこのパワー! まさに国宝級!!
- X 確かに聞いたぞ おまえの全身のくだけの音を!

- ① Don't make me angry or I'll beat the crap out of you!
- ② Hit me again...please?
- ③ Nothing can escape my furious swirling death move!
- ④ Quit blocking my hits with your face!

## 乱入戦メッセージ(vsバーディー)

バーディー 「オイ、お前! 何だアその中途ハンパな髪型は!? 気に入くわねエ!」  
Nice look, Kremlin-head.

ザンギエフ 「ん? いかんぞ、自分にセンスがないからといって人に八つ当たりするのは。」  
Have you looked in a mirror lately?

バーディー 「あア!? バカにしたな!? この地上最強の男、バーディー様のヘアースタイルを!!」  
Where do you get off...I'll kick your butt to Liverpool and back.

ザンギエフ 「地上最強? バカ言っちゃイカン。そいつはロシア最強、すなわちこのザンギエフのための称号だ!」  
Ha! English humor always amuses me.

## ボス戦メッセージ(vsケン)

ケン 「オッサン、見かけないツラだな。ひとつ自己紹介してくれよ。」  
What boat did you step off of?

ザンギエフ 「オレはロシアの格闘王ザンギエフ! お前、なかなか強いそうだな。だが俺はもっと強い!」  
I'm Zangief from Mother-Russia.

ケン 「言ってくれるね! これでも俺は全米一の格闘家だぜ?」  
A mamma's boy, eh!

ザンギエフ 「バカめ!! ロシア最強こそ世界最強、その事実を教えてやるぞ!!」  
Imbecile! I will snap you like a twig.

## エンディング・メッセージ

Zangief 「Ha ha ha ha! See? This is the true power of Mother Russia! What?!」

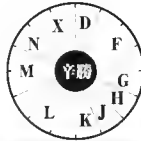
Russian President 「I've seen all of your fights, comrade.」

Zangief 「I did it for the Motherland, my tzar.」

Russian President 「Our country demands great responsibility of you. You must prove to all of the world the unbeatable power of Russia. Your success is my, uh... our success.  
Working out at the training facility, he grows even stronger.

Russian President's Letter 「Comrade our budget is limited, but we will continue to support you. With your success Russia will once again rise to power. I'm sending a bottle of our finest vodka. CHEERS!!! All the best, comrade.」

# 元



## 勝利メッセージ

- A 血を見るには良き日也……  
 B 全力で死合うにふさわしき者 未だ見えず……  
 C 数刻の修羅こそ我が生き甲斐……  
 D 流るる血もまた夕日に等しく 大地を朱に染めん……  
 E 瞬時の拳、血の償いによって拭わん……  
 F 勝敗に一喜一憂なせるも 命あればこそ……  
 G 雌雄を決するは この捨て身の一襲にあり……  
 H 我が拳は悪鬼のそれゆえに人の道説くに能わす……  
 I その痛みこそ生の証 其を惜しむは恥にあらず……  
 J 我、鬼籍に入らずんば 安息の時など得られぬ身也……  
 K たた一突か死命を制す これぞ暗殺拳の極意也……  
 L 一命賭したる拳でも 闇を討つこと叶わじ……  
 M 拳に生きる者、拳に死すのみ……  
 N この命尽きるまで 我、屍の山を築かん……  
 O この拳の喰り 冥府に感う者どもの怨嗟の声也……  
 P 弱者が戦の道を説くか…… 突止千万！  
 Q 我、踏むは悪鬼羅刹の轍也……  
 R 我、既に人に在らず 闇の使徒にて現世の鬼……  
 S 触れなば斬らん 我が身既に白刃也……  
 T 今宵、血の花咲かすが汝の定め也……  
 U 未熟者は我が拳にて死ぬるに能わす……  
 V 汝、未だ真の血闘者足り得ず……  
 W 名を惜しむ士に還るは愚か也 生きてその恥そそぐべし……  
 X 我、無情の拳を以て 其の志 打ち砕かん……

- ① I live for death...yours!  
 ② You fight, you lose, you die!  
 ③ Ancient words of wisdom... "you suck".  
 ④ Someday you'll have enough courage to face me again.

## 乱入戦メッセージ(vs春麗)

春麗 「私はインターホールの刑事、春麗。突然で申し訳ないけど、ひとつたずねたい事があるの。暗殺拳の使い手として有名なあなたなら、「シャドルー」について何か知っているでしょう？」

Hey, I hear you're a master. Can you tell me about Shadaloo?

元 「……知らんな。下衆な悪党なぞに知りあいはおらん。それよりも娘…… おぬしの眼光の方が、よほど我の血を騒がしてくれるわ……！」

Foolish child—I have nothing for you! Why are you still looking at me! Didn't your father teach you not to stare.

## ボス戦メッセージ(vs豪鬼)

元 「……ほう、凶眼か。絶えて久しい漢（おとこ）のツラよ……。キサマが豪鬼だな？」  
 You must be Akuma. You may have a human body, but you are not of this world.

豪鬼 「いかにも……。うぬも名乗るがしいい……。」  
 (Which one are you?)

元 「暗殺拳の元……キサマを黄泉の国へと送る者の名だ。冥土の鬼に教えてやれ！」  
 I'm the one who will send you back to hell.

豪鬼 「……ぬしなら存分に我を楽しませてくれよう ……来い！」  
 (Amusing, but ignorant.)

## エンディング・メッセージ

Akuma 「…What's your problem? Finish me now! What are you waiting for?」  
 Gen leaves Akuma to his fate. What is on his mind?

Gen 「It would be no challenge to finish him. But then my greatest joy for my remaining days is lost. U h... I'd rather die fighting!」

# ロレント



## 勝利メッセージ

- A 立ていっ!! 貴様それでも軍人があッ!!
- B 上官に対しその態度、げしからん! その場で腕立て50回ッ!!
- C 「卑怯者」か…… 負け犬から聞ける最高の賛辞だ
- D 力や技だけではない 勝つ為にはより狡猾であれ!
- E 教官としては非常に残念だが 貴様は落第だッ!
- F 不敬者があッ!! 吾輩こそは未来の国家元首なるぞ!!
- G 我が理想に仇なる反逆者めが!!
- H 甘いッ!! 新兵といえども手加減はせん!
- I 軍人なくして国たたりえず 吾輩が国家だッ!
- J 玉碎覚悟でなくては吾輩は討てん!
- K 戦略? 突止! 貴様ごとき単純突撃で充分ッ!
- L ようし、そこまで! そのザマでは入隊は認められないッ!
- M ごたくを並べる前に結果を見せろ! この世界、結果がすべてなのだ!
- N 今回の授業料は特別に無料とする! 感謝せよ!
- O 秩序は勝ち取るもの! 無からは生まれん!!
- P 再戦は却下する! 以後、指示あるまで待機ッ!
- Q きしむ骨、のたつ肉! 快い旋律だ、そうは思わんか?!
- R 非戦闘員ならば前線から退けッ!
- S ひとつ!! 上官命令には絶対服従!! ……復唱はどうしたあッ?!
- T 正義など不要! 規律と統制、そして信念だけが必定だッ!
- U もはや時代は動いている! 吾輩を中心に!!
- V 吾輩は私欲のためには戦わん! 国家全体の未来のためだッ!!
- W 散りざわ見事! 一兵卒にしては上等である!!
- X 擲げよ筒! 擲げよ旗! きたる革新の朝のためッ!!

- ① Let's fight again, so I can stick it to you!
- ② Fear prevents learning and you've failed.
- ③ It's okay, perfection is not for everyone.
- ④ Get real! Skill and strength determine the winner!

## 乱入戦メッセージ(vsソドム)

- ソドム 「OH、ロレント! MADGEAR リメイクNOW! FOLLOW ME!」  
*The Mad Gear empire is growing strong, Rolent. Join my ranks.*
- ロレント 「無礼者! 吾輩を誰と心得る! キサマなどとはもはや格が違う!」  
*You must be delirious, Sodom. I don't need you or your pitiful army.*
- ソドム 「YOU、「OHタワーケ」!! MEコン「ショーグン」!! KING OF WORLDネ!!」  
*You arrogant moron. Do you know who you're talking to?*
- ロレント 「……ハラキリ文明かぶれめ! 侮辱罪によりキサマを罰するッ!」  
*Yeah. Someone seconds from extinction.*

## ボス戦メッセージ(vsガイ)

- ガイ 「む……! おぬしはあの時の軍人!」  
*What?! You again?*
- ロレント 「覚えていたか? このペレー、そしてあの時の恐怖! 吾輩が不屈の統治者ロレントだ!」  
*I see you remember your supreme leader.*
- ガイ 「まだ反省が足りぬようだな……! セっじゃが再び成敗してくれる、覚悟!」  
*Well, I see you haven't learned your lesson. Man, I hate a slow learner.*
- ロレント 「最強たるべき吾輩の為、そして我が崇高なる理想の為、その礎(いしずえ)となれい!!」  
*Pity! Now I will have to rebuild my empire...ON YOUR FACE!*

## エンディング・メッセージ

- Rolent 「The time has come! Enough of this "panty-waist politicking"! This country needs a powerful militia!  
 We need discipline, order, strength, power. I'll make soldiers out of the whole, damn, lot of them!」  
*Ring... rrring...*
- Mayor 「Yes, what is it?」
- Caller 「Mayor! The whole city is in an uproar!」
- Mayor 「What happened?」
- Caller 「A man named Rolent is terrorizing the city! He's driving through the business district in a tank!」
- Mayor 「What?!」
- Rolent 「Listen up, you pencil pushing geeks! I will rebuild this country if you all follow me. I'll make this country the strongest in the world!」

# やむを得ない



## 勝利メッセージ

- A うあ……痛そー……
- B いくらすごい技でも 当たらなきゃ恐くないよ
- C 女子供でも意外とやるでしょ?
- D 相手が強いかなんて 眼を見りゃわかるよ
- E ん! 今のいい感じだったナ!
- F あう〜……まだ頭中で ガンガンいってるよオ……
- G ほら、運も実力のうちって言うしね!
- H 強くなりたいうて気持ちなら 誰にも負けない!
- I マグレだと思う? だったらそれが敗因だよ、きっと
- J あ〜あ、あした筋肉痛だなぁコレ……
- K ストリートファイトって すんごくおもしろいよねっ!
- L ふーん、そっかぁ そいうい戦い方もあるんだ……
- M その技あたしにもできそうだな…… ねっ、教えて……くれないよねっば
- N これでも小学校からずーっと 体育だけは満点だもんね!
- O あ〜もーうさったい! もちょっとキビキビ戦えないのオ!?
- P もっかいやりたい? いいけど 今度は新しい技も見せてよね
- Q すいぶん手荒いじゃん うれしくなっちゃうなあ!
- R たいへん勉強になりました! また、よろしく! では!!
- S あちゃ〜こりゃヒドイ顔…… って、いやあの、なんでもないですう
- T あんたねえ……それ、本気イ?
- U 正義は勝つ!!……なあってね!
- V その必殺技、ぜったいモノにするからね!
- W 顔でおどかすのナシにしようよ!
- X まっ、こんなトコだね!

### 備考

C: 対男性キャラのみ  
R, V: 対リュウのみ

① Do you have time for another beating before my next class?

③ Wow, that was cool, do it again!

② Victory is mine. Get up loser, so I can smack you again!

④ Now you know, justice always prevails!

## 乱入戦メッセージ(vsサガット)

サガット 「娘! その技をどこで覚えた? アイツを知っているのか?」

Those moves?! You know Ryu. Where is he?

さくら 「えっ? これは見よう見まねで…… おじさん、だれ?」

Say please!

サガット 「オレはリュウという小僧を探している……」

Out of my way, you insignificant gnat!

さくら 「それはそうとさあ、おじさん、あたしとやらない? ストリートファイトをさ!」

You need a lesson in etiquette.

## ボス戦メッセージ(vsリュウ)

さくら 「へへ、すいぶん探したよ! やっと追いついた!」

I've been looking for you, Ryu.

リュウ 「? 君は……?」

What do you want with me, little girl?

さくら 「あなたが戦っているトコ見て…… ストリートファイトってのに、ハマっちゃたみたい! 必殺技も練習したんだ! ね、あたしと勝負してよ! けっこうイケると思うからさ!」

Is that anyway to talk? I'm your number one fan. That's Ms.Little Girl to you!

## エンディング・メッセージ

Sakura 「Wait! Where are you going? I want to be stronger. I want to learn more. Please! Please teach me! Be my master!!!」

Ryu 「I'm still learning myself. I don't have time for school girl games! You're on your own. I've got to go.」

Sakura 「At least give me something to remember you by!」

Sakura 「(He took it easy on me. I just know it! What did he mean — "he is still learning"? I thought street fighting was just for fun. Maybe he knows the true meaning of "fight". I have to see him again to ask him.)」

Friend 「Good morning Sakura. Who's that?」

Sakura 「My master, maybe?」

Friend 「What?! What do you mean?」

Sakura 「Forget it. We don't have time. We'll be late for school!」

Friend 「Hey! Wait for me!」

Sakura 「I'm going to need a crash course.」

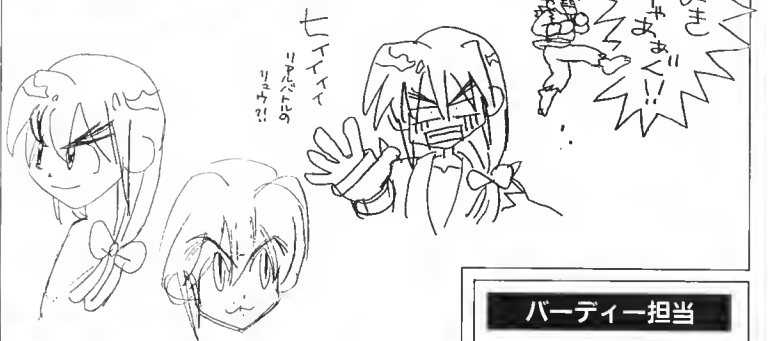
# From CAPCOM STAFF

『ZERO2』のキャラクター・グラフィック担当&ステージ背景担当のみなさんから、イラスト・メッセージが届いた。前回同様、爆笑カットや開発裏話が満載されているぞ。

## ■キャラクター担当スタッフ

### ケン担当

オートカラーは紺帯です。リュウともども、道着の色は気を使ったつもりですが、どう？



### リュウ担当

オートカラーはカッコ悪く茶帯にしときました。早く黒帯になろう！



### バーディー担当



## ソドム担当



1-マルカラーが20オボで  
今個100-ジカラーを作りました。  
ダシの110さんが強烈なカラー  
(黄色シャツに黒ジーンズのタイガースカラー  
とか白シャツに赤ジーンズのおめでたい  
カラーとか)を作ったので、その色を  
残念ながらボツにしてみました。  
つじもと

## 豪鬼担当



イラストのゴウキ、顔がど  
んどん人間離れしていきな  
あと思ってたら、最近はや  
マ犬やライオンのように描  
きかかっています。

## ナッシュ担当



BADエンタインメントの「2」  
では、またある布に落とされるも  
と、若くもなるが、世に響いて  
下さい。

3み

## ダルシム担当

ダルシムの189-画と描きました。BALL BOYと申します。  
このたびは「スト2ER2」に参加できました。有  
り難く思います。①  
前のストIIシリーズに続き再びダルシムを描け  
た分たすです！また、ダルシムの娘のサリも作り  
ました。描き終えたら、娘がどうなりました。(お嬢様  
は、お嬢様らしくお嬢様らしく)②  
③「スト2ER2」のスタッフの皆様、お疲れ  
さまでした。④

PS. サリ-のTX-2は Tomo Sakurai (T-mode) 2mm  
SAKI WA EIEN J

BY BALL BOY



## 効果キャラ 担当



アドン担当



何だこの人はいつも  
こんな顔なのだろう？

Frank Koski

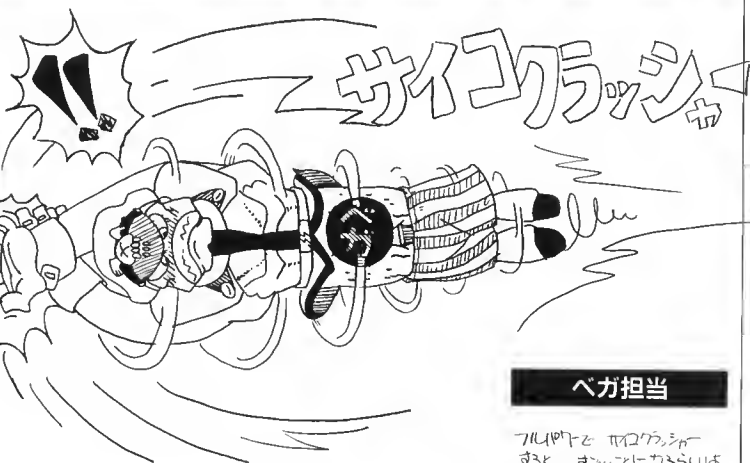


コメント  
これぞ、ボクにちかんと  
シガーもクハ出せるよーにやれよー

by D-KURITA

さくら担当

おはスワール水着だ!!!



ベガ担当

フルパワーのサイコクラッシュ  
すると、まじいことになるらしいよ

makoto ishii

# 元 担当



このキャラのふかげでブルースリーのファンになりました。K. TAKEMOTO



# ガイ担当

それでもまた「強い」とか「新技いらん」と言ってる人がいました。いじめた。

さくらん人々に気と良くした

カブコンスタッフが考えた。

ZERO 春麗人気回復作戦

は第三弾!!

えー、今夜はコレ  
はくんですかまー?



ズレマ

ズレマ

・・・なーんてか、  
冗談なのさ。

本気にしないでね

ERIPYON

# 春麗担当

ZEROちゃん

キーン

全国の本田ファンの方!!  
こころ、iiiiのか!!  
ZEROとE.P.の本田が  
つかいにくいのか!!  
みな、船木さんに  
手紙を出すのだ!!  
いや、出しなさい。

ボクは本田つかい  
たちので、  
本田と船木と  
またイジメにあうの  
イヤです。ウソ。

船木さん  
はかま  
おかし



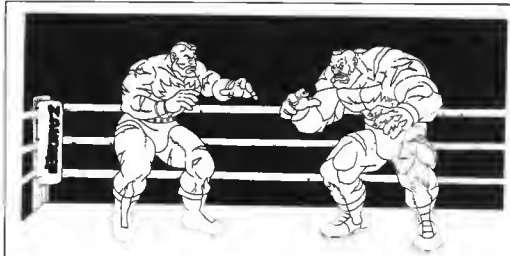
「本田出てくたでい」と書いて、  
100封くらひきたら  
船木さん 考えてください。  
したら、ZEROとE.P.作った  
ERIPYONが 本田を作ったから  
ちがいない!! 空飛ぶ赤ファン再び!!  
書いて KIMO KIMO

今回ZERO番に関してはドットも変わってま  
せん。全国のZERO番ファンの皆さま(いるのか?)  
ごめんなさい。あんまり「ZERO2」にも関わら  
ないのにこんなことに顔出してごめんなさい。でも  
変わらずZERO番を愛してくださいませというい  
あ。(ERIPYON)



## 元 担当(代理)

MASAAKI氏がタルシムの顔替えて(勝手に)作ろうとしていた隠しキャラ「蚊鳥さん」です。元が忙しくて作る時間がなかったらしいです。でもタルシムは顔を変えてもタルシムでしかないよな一と思います。



夢のバトルが実現しそうですよ!

m. Ishii

よおし  
ハルはるどお



① ZERO2 74 スタートの頃

やばい  
おはれし



② ZERO2の崩壊体始めに3分前くらい?

馬 110

+



+

NANA...

5

③ ZERO2 up !!

+

13

ザンギエフ  
担当



記念  
写真



まのイラストの構成 ラフ



ロク 作られたのは別に別々で任事  
E.L.T.のことで 何となく増えたい予定は今の  
では 2名優女に「何を 変えたいのか」の  
ための「2」土曜に 殊  
時同つるに 作られた  
自分たちは「いかにいかに  
いかにいかにいかにいかに  
してやる。(特に 下はいかに  
いかにいかにいかにいかに  
) 相方の先輩  
よりかとうごうは(は。  
P.S 正月出版は作未  
1P.7の 勝利は必見です

子モリニ将軍



そーしては  
出さず  
ドLZの中のラフ  
画面の上でいかに  
でいかにラフです  
①



肥虫類はいのか TX-3

声: 銀河万丈  
(希望)

コメント:

キャラクターの  
性格やストーリーは  
OBJマニ(オビ製作者)  
のよみがらひとあつて  
決まっていたりするもの  
ロレントもまじが 1人称が  
「執筆」とは思っていました。

岩



カニセ

ロレント担当

## ダン担当

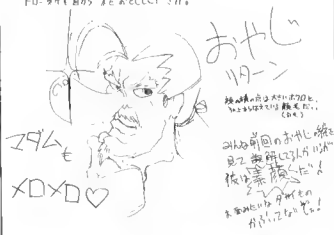
TITLE ダンの登場について DATE PAGE

ダンの登場「ゴロゴロヒーロー!!」

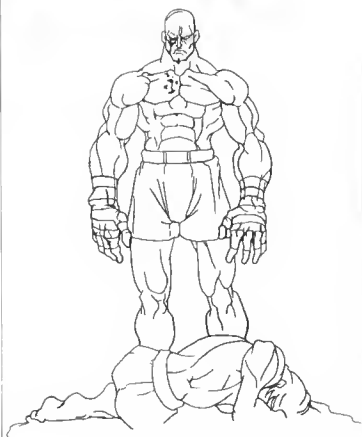


↑  
ダンの登場の画面の外の17のレイアウト位置3で動かして  
挿入(DF)をやる事案にしよう。上の部分でぶんぶん(37)。

↑D-37(4)目がまよおしてLCP(37)。



## サガット担当(代理)



サガット担当者は

2人とも遠い地へ

旅立ってしまった。

勝利ポーズの新しいのを

作ろうとしていたけど

時間がなくなったので

途中であきらめたようです。

## サリーの 小部屋

ダルシムの奥さん、サリーのラフ・イラストとゴツになってしまったグラフィック原画。なお、広視セリフはスタッフのイタズラ書きのようだ。



↑  
17-17  
セリフ



## ■背景担当スタッフ

### ナッシュ STAGE 担当

なせ太郎くんは、ナッシュの  
**ZERO2** ナッシュステージのQ&A



Q ハリアーの機体に付いている02.7  
ZERO2に かけたものの名は？



A 11-所に掛かっていたゆ  
りの通り名よ



Q ハリアーに乗っているのは  
あの人の名は？



A 藤・ガムアツとていへる一。  
一組では VEGAが軍に送り込んだ  
スパイが乗っているという話もあるよ。



Q 0-17 高速道路の第44目から  
ハリアーが飛ぶの？



A 丁度 高速道路の下にアリア中等  
テロイドシティバニクセンター立寄り  
アリア屋敷の軒先を飛ぶのよ



Q あーも一向に質問が思ひ  
つかならね。



A ZERO2をよろしく。  
コンシューマー版も  
よろしく。

### ダン STAGE 担当

## こめんと〜

初めての大使事でもとどいながらも なんとか  
終わりました。やはりゲームセンターで自分のやったこと  
を見かけるとウレシイもの。苦しかったことやつらな  
こともよっ飛ぶ…かな？

香港ステージには、ある人が立たずんぞ 戦いを見てます(わが  
りにくいけど…)。次はプレイヤーキャラになったらいいのにな(個人的願望)



### ベガ・ダン STAGE担当



ベガステージとダンステージを、  
かきました。  
ZEROIIの応援お願  
いします。

**ザンギエフ  
STAGE  
担当**



**ZANGIEF**

stage  
を作ったカンです。  
新人でしたので、  
めちゃくちゃ大変  
でした。  
さようなら。



こんな感じですよ。

**7-ZERO2** のこと。



さようなら

背景(パーティーステージ)の人間を描かせて頂きました。  
なので、力不足で大変申し訳ありませんです。

でも、ZERO2では私かに楽しんで作りました。  
7-ZERO2の人物、DLEのオフェンスがetc

パーティーステージのうちのバージョンなど。  
私はセツの立ち回りはさすがに  
未経験者なので、手取りの方を多く作って頂き  
つくりました。みなさん、いい人ですね。

NO.1  
7-ZERO2  
1726人  
あつきました。



こちらを  
カブコンよろしく  
背景もくまなく  
つくってくださり、

**ケン・パーティー・ロレント・  
ベガSTAGE担当**

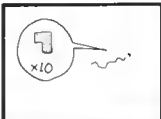
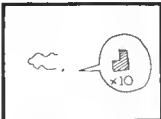
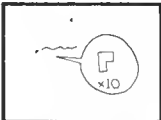
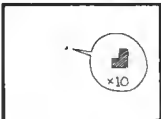


いっけさん……

**リュウ  
STAGE  
担当**

元STAGE  
担当

第23回  
ゆうなひととき  
中山工務店



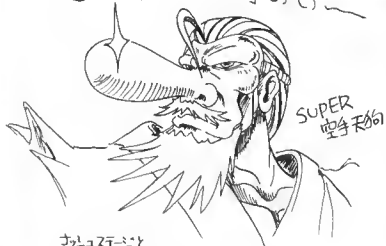
皆様 かんぱの是非にこそで  
たべりついて下さい。⑤

ナッシュ  
STAGE  
担当

ホントは九龍城を  
イメージしてたんですけど...



おやししいい



オナジスと  
表示物の手伝いした INOYAN ぞ。  
ダムのオリコン勝ちマークを天狗にしたのも僕ぞ。  
目指せオール天狗勝ち!!

by INOYAN

ロレタのゴンドラのステージと  
ホスの草履のステージ(ちんちん)を担当しました。

ロレタのステージ看板は最初カラーもった  
自由の女神だつたのがいつの間にかパソコン  
もったディスプレイに水着のおねえさまに  
なりました。



ロレタ・  
サガット  
STAGE  
担当



ダルシム  
STAGE  
担当

ダルシム&ゴキウのステージ  
とて...デモこせえたよ

苦しい事もあつけど  
楽しい事の方が多かつたぞER2  
超ウルトラスーパー無茶苦茶  
人気あるとロクであるほど!!  
うれしい...あたし



ダルシム・  
豪鬼  
STAGE  
担当



春麗  
STAGE  
担当

春麗  
自転車  
人々を  
また。  
小まご  
描きま



ステージの  
に乗った  
描き  
大から  
たくさん  
した。

でも、使ったのはごく一部  
でした。。。

この絵は  
ゲームと関係ないです



やまごころじ

エンリ・ステージを担当した山本です  
ステージを描いている時中国の資料をたくさん  
見ました。その中に犬を食べる中国人がいました  
中国人 犬食べるな、

さくらSTAGE担当

どうも、茶の園ステージ担当の者です。  
今回のZERO2は、入社最初の仕事を  
向とどうやらばよいのかおかしなところから  
はじめたんですが、何とか乗り切りました。

とりあえず、やりたいことはたくさんあるん  
ですが、その中の一つはどきたのがもしな  
ないかなと、今は何となく思います。

この『ZERO2』というゲームで媒体として、  
いろいろな楽しみを見つけてもらえたら、  
それはそれでいいことだなと思います。

許はかかりますが、                    とい  
本を今日、何とか買って読んだみたん  
ですが、すごく面白かったです。

何とどう面白かったかは、こじは書きま  
ないで書きませんが、向が、『こういう本  
もあるんだ』と知って、とてもうれし  
かったです。向が、やる気ができました。  
それでは、さようなら。

**ZERO2**  
が 出ましたね～。



H8.4AKB ヨネツカ

# Interview

作品がすべてを語ると言われるが、本当だろうか？ 作りの視点や思い入れもまた「ZERO2」を構成する欠かせない要素ではなからうか。巻末では彼らの言葉をお届けする。

## ワンパターン・プレイヤーへの対策

——「ZERO2」のヒット、おめでとうございます。個人的には、予想以上に当たったと思うんですが、なぜこんなにヒットしたとお考えですか？

船水：一生懸命まじめに作ったからじゃないですか。「じゃあ「ZERO」はまじめに作ってなかったのか」って言われると、困りますけど(笑)。「ZERO」について、出たあとにいろいろと言う人たちがいましたよね。「世間にワンパターン・プレイヤーが増えた」とか。そこまで言うんだったら、そういう人たちに「ここまでやったか！」と言わせるところまで作ってみようというのが「ZERO2」だったんです。

——ワンパターン・プレイヤーっていうのは？

船水：「ZERO2」でもいますが、同じ攻撃パターンをひたすらくり返すプレイヤーです。跳び込んで、そのまま弱中強をつないで、と。「そういうサルみたいなのと闘うのはもうイヤだ」とよく言われました。たしかに、お手軽すぎた面もありましたので、最初から考え直すつもりで

りました。

——今回、ZEROコンボが、ほとんどなくなっているんですけど、これはその影響ですか？

船水：そのとおりです。何のために攻撃力のバランス取ったのか、途中で自分たちがイヤになっちゃって。すごい苦労して、「よしコレだったらいける」って言えるまで煮つめてるわけですよ。そこまでやっても、ZEROコンボがあると無意味なんですよな。「攻撃値をもっと減らそうか」とも言ってたんですけど、「だったら残すかなくすかどっちかにしよう」って、ロケテスト後に意見が出たんです。プレイヤーの声を聞いて、イヤだって言う人が多かつたらすくもどせるから、なくそうって。ちょっと「ZERO」ファンを無視しちゃったんですけどね。

——プレイヤーからの反対意見は少なかったんですね。

船水：「スバ!!X」の感覚でプレイできると、「ストII」時代からやってた人に好評だったんですよ。これは開発初期から言ってた「マニアックな部分を入れたい、もっとマニアックにいろんなことを覚えてほしい」というコンセプトに合ってる。この足払いにはコレをこのタイミングで出



◀今回インタビューで訪れたのは、大阪・中央区にあるカプコン本社ビル。いまやカプコン開発の顔となりつつある船水氏と「ZERO2」メイン・スタッフから、貴重なお話をうかがうことができた。その半分近くが、アブなすぎて記事にできないのが残念……

せはツブせるとか、そのパンチの出鼻はコレでくじけるとか、いろいろ考えてプレイする人は、うまくプレイできるようにしたかったんですよ。それで、ZEROコンボはなしと。「もどせー」っていう意見もありましたけど。でも、よりたくさん、よりマジメに意見書いてくれる人ほど、いいって言ってくれましたから。ただまあ、性質上、元の喪流と、ガイには残しておきました。

## キャラ選択画面のスキ間の謎

—今回の登場キャラはトータル18人ですが、この人数は早い時期から決まっていたんですか？

船水：もう、ヘタに隠して「隠しキャラがすべてのバランスをくずして」と悪者にされたり、「隠すぐらいだったら最初から入れとけ」とか、つまらないツッコミを入れられなくなりました。アンケートにしても、パソコン通信の書き込みにしても、その口調がまたひどくて……。罵倒されて精神的にダメージを受けるのは、もうイヤだったんです。もう少ししていいに書いてくれればいいんですけど(笑)。それと、とくにダンとかゴウキとかは人気があるんで、隠しコマンドを知らずに「どうやって使うの？」って言ってた子がそのまま使えたらいいなっていうのもありました。

—セレクト画面のスマがケズれてるんで、最初この本のページ構成を20人の予定で組んでたんですよ(笑)。

村田：「下があまってるのもいいかなあ」って思ってやっただけなんですけど、ご迷惑をおかけしました(笑)。

—開発期間は「ZERO」よりも長いですよ？

船水：キャラクターにかけられる時間がすごく長かったですよ。「ZERO」の2倍以上あったんじゃないですか。そのぶん、新キャラに時間をかけられましたね。

—「ストII」シリーズからの復活組もいますね。

船水：ダルシム、ザンギエフの2人は「ZERO」のときから「つぎには絶対入れる」って決めてました。フリークが多いからというより、あの2人が入らないと、「ストII」シリーズのイメージが出ないと思うんですね。それは「ZERO」のときから感じていたんですが、あのときは、この2人を入れるとバランス調整がとんでも間に合わないが見えてたんですよ。ものすごくザンギが強くなったとか、ダルシムにほとんど勝てないキャラができてしまったりとか。だから前作では見送りました。

—ところで、「ヨガストライク」っていう技名はどんな理由でつけたんですか？

村田：技名っていうのは、バツと思いつく名前をスラスラと出して、それで違和感がなければそのままいっちゃうんです。あとで「やっぱりあれって「ヨガ・ストライクバツ

カース」からとったの？」って、いろんな人から言われましたけど(笑)、まあ、べつにイメージからはずれていないんで、そのまましておきました。

—ほかのキャラはどんな理由で選出されたんでしょう？

船水：バルログ的なのを入れたかったんですね。でもバルログを入れちゃうと、それでゲーム・バランスが終わってしまうような気がするんで、そういった性格づけの新キャラを入れよう。

—それが元とロレントですね。

船水：おのおのタイプがちがう、足が速くて、カクランするような、それでいて、バルログとはちがったものを作るんじゃないかと考えてました。片方がロレント、もう一方がモードをチェンジするだけ決まっていたんで、それを元にしました。あとは漠然と、新しいキャラクターがほしくて、うちのデザイナーの安田に「好きな描いていい」と指示したら、ホントに好きな描いてきて。「うーん、お前の趣味だろう」って(笑)。それがさくらです。でも、プレイヤーが「カブコンそこまでやるの？」っていうような顔をするのが、こっちは楽しくて。

—たしかに最初見たときは「ええー？」とか思ったんですけど、みんなすくになじんで、いまではファンも多いんですよ。

船水：グラフィック担当者が、かなり優秀なデザイナーなんで、その子が作ったら絶対に大丈夫という自信がありました。あえてキワモノのデザインでも、浮かないように作れるだろうって。見事にやってくれたと思ってます。

—キャラクターを選ぶときに「ストII」と「ファイナルファイト」以外からは候補に挙がらなかったんですか？

## 船水紀孝



カブコンの数々のアーケード・ゲームを手がけたプロデューサー。今年からヒゲを伸ばしはじめた

船水：それ以外のゲームから入れるんだったら、やっぱりオリジナルのほうがいいかなあ、と。でもロレントなんかは言われたよね。「コレ誰？」って(笑)。「ネメジムのアレでしょ？」とか。「バカちがうよ、『ファイナルファイト』のボスだよ」って教えたら、「『ファイナルファイト』って何？」とか。「ええっ、『ファイナルファイト』知らないのかこいつは」って驚いたら、今、中学生の子で。たしかに中学生だと、8年前にゲームはやってませんよね。

## 一服の清涼剤、こだわる白

——ダンとさくらに関してのおもしろい話がありますか？  
船水：ダンにはバランス調整がラクでしたねえ。どんなに弱くしてもプレイしてくれる人がいるし。で、強くしたらダメだから、強くしないように注意すればいいだけでしたから(笑)。それと、負け抜けの入れ替わりで対戦するとき、1人が勝ちつづける場合ってあるじゃないですか。ずーっと連勝すると、20連勝ぐらいから、ワイワイとやっていたのが、急にシーンとしはじめて、だんだんまわりの雰囲気は堅くなってくる。

——たしかにそういうとき、あります、あります(笑)。  
船水：「あいつあんな単調な攻めばかりしやがって」とか言って急に座らなくなったりする、そういうときにダンが入ると、急になごみます(笑)。毛がクーっと逆立っていたのが、笑った顔になって。入るほうは、ダンだったら負けてもかまわないって挑むじゃないですか。で、ヘタに入られた側が負けたりなんかすると、これが妙に盛り上がり(笑)。その「すこく場がなごむ」という効果を考

えると、ダンを入れてよかったなあってつくづく思いますね。ボくら開発陣の息抜きて考えていただければ(笑)。——格闘ゲーム史上でも、ユニークな存在ですよな。

船水：もう今回は調子こいて彼がいろんな挑発……。

原田：すみません。やってしまいました(笑)。

船水：最初に「しゃがみとジャンプの挑発ポーズのグラフィック作っていい？」って言われて。つぎには「作ったから動かしていい？」に変わってるんです。「しょうがない、動かしてみよう」となったら、今度は「前作のエンディングで回ってたから、回そうか」とか。波動スタートと押したらゴロゴロ(笑)。すると、ダンには社内でも人気が高くて「スーパーコンボはないんですか？ 作ってください」と言われて、「どうしましょう。やっていいですか？」って、どんだん勢いがついていっちゃった感じですね。

岡田：「名前は挑発烈火だ！」とか(笑)。

原田：で、ずーっとやりました。最初はいまのやつよりもっとかわいかったんですよ。しゃがんで立ってジャンプして終わりっていうカンタンなやつ。それが、「もっとやってくれ」という意見が出て、もう「入っているボイス全部出していいか？」って。だからあんなに長いんですけど、そうそう、最後に「よゆうッス」って言ってるときに昇龍拳とか入れると、カウンター・ダメージでさらにたくさん体力を減らせるっていうオマケがあるんですよ。だから、出された側は、ブン殴るなら、一応最後まで見てからにしたほうが、よけいに体力減らせて得なんです(笑)。

船水：そんなことばかりやるから、「あまりダンに愛を注ぐのはやめましょう、お笑いキャラなんだし」って書かれるんだよ(笑)。

——話は変わりますが、さくらのつけているブルマが白になるっていうウワサもありましたね。

岡田：靴と手の甲が白くなるよ、同じ色指定のブルマも白くなるんですよ。やろうと思ったんですけどねえ、キャラクターがあまり乗り気じゃなかったんで、やめました。「勝手に作ろうか」とまで言ってたんですけど。

船水：キャラクター的には、さくらはいちばんお手軽に使えて、基本技が強めのものにしたつもりです。

——ダンとはコンセプトがまるで正反対ですね。

船水：そういえば(笑)。

## ゲーム内広告とファッション

——今回、富士通のロゴが入ってますが、これは……？

船水：セガさんと同じゲーム内広告です。以前から「ゲーム内で広告をやったらどうか」という話はあるんですけど、なかなか実現しなかった。でも今回、広報の上司が「富士通ならいけるよ」というから、「じゃあ話を持っ



むらたはるお  
村田治生

「スバル」以降のカブコン対戦格闘ゲームの世界設定を担当。本書に掲載されたストーリーも執筆

ていってください。って言って。

—こういうのは今後も増えていきますか?

船水: 今度はもっとシャレのきいたやつをやってみたいですね。勝ちポーズのとき、リュウはコカ・コーラを飲んでいて、ケンがペプシを飲んでるとか。ペプシとコカ・コーラで対決してもらおうとかね(笑)。あとは、ガイのはいているクツはNIKEのスポンサーつけてもらうとか。インパクトでも効果でも、本当はそういった広告のほうかがゲームにマッチしてて、いいと思うんですけどね。たとえば「ガイも履いているNIKEのシューズ」とかね。

—ファッションといえば、春麗に「ストII」時代のコスチュームが用意されていますが、これはどういった理由で?

船水: もともと隠しのつもりはなかったんですよ。キャラクターを養成したかったという内部的な理由があったんですけど、新人とはいわないまでも、まだ入って2~3年目の社員には、1体まるまるつくるのは、やっぱりしんどい。それで、そういった子にチャンスを与える意味をこめて、春麗なら過去のモデルがあるし、ファン・サービスにもなるじゃないですか。サンプルから全国に出すまでの間さえバネないでいてくれたら、あとは、カンタンな操作で誰でも出せるようにしてあげようと、そんな感じで入れました。

—今回、春麗のボイスが高めになっているような印象を受けますけど、このへんを変更された理由というのは?

村田: まず、リュウをのぞけば、声優さんは前回とまったく変わってません。春麗とローズは同じ声優さんにやっていただいているんですけど、前作、ちょっと2人を演じわけるというところに課題があったかな、と思ったんです。それで、今回その差をつけてみましょうということ、やや高めにお願したんですね。ところが、プログラムの影響もあって、よけいにその高いトーンが強調されて、すごく若い声になってしまった。ほかにも、スタジオで録音しているときは、さくらの声優のかたは、すごい少年っぽいというか子供っぽい声で、幼い感じがしたんですが、いざデータ化してしてみると、春麗よりも年上の声に聞こえたりして……。このへんは、ちょっと予想がつかなかった部分ですね。

船水: スタジオで録っていると、どうしても直接聞こえる音と、機械を通した音と、両方が耳に入っちゃうじゃないですか。それを聞いて進行するんですが、最終的にはマイクから入れた音だけがデータ化されて、さらに再生される。すると、若干のギャップが生まれるんですよ。

岡田: けっこう段階を経てますからね。スタジオ→Macintosh→基板っていうように3段階で変わってきますから。それで、Macintoshで聴いたとき「あー、いいね、これこれ!」って言ったのが、基板に落ちると「……アレ?」

ってなることもしばしば(笑)。

## 『ZERO2』の真髓、オリジナルコンボ

—「ZERO2」のコンセプトはどのへんにあるんでしょうか?

船水: 一番はオリジナルコンボですね。何かひとつ要素を入れることによって、全員の遊びかたが変わるものを持っていう希望が最初にありまして。オリコンの発案者は新人の2人、そこにいる石澤と兼高なんですけど、原案を2人ですって4か月くらい練ってたんですよ。で、去年の夏ごろに企画書を持ってきて。本人たちは、まだ全然わかってないじゃないですか、1年目だから。「やるのはいいいんだけど、一生懸命やっても、締め切りに間に合うかわからないよ」って僕が言ってるのに、つぎからつぎへと、さらにちがう企画を作ろうとするんです。「こんな入れましよう」とか、「こんなはどうですか?」って。「そんなことしてはヒマないだろう、1個1個作らなきゃいけないだぞ」って言ったんですけど、結果、仕事量が2倍になってるわけですよ。それはもうほかはその企画書を見たときに、こうなるって見えてたんですよ。でも、彼らも頑張ったけど、部分的にあきらめたり。最終的には間に合いましたけど、入らなかつたものがいっぱい出ました。

石澤: 結局、最後までやってたから、半年ぐらいオリコンを作りつけてたような気がしますね。

兼高: けっこう問題も多かったですよ。最初はバグだらけでしたし(笑)。

—ロケの段階と、発売バージョンでは、オリコンのシス

## お か だ せい じ 岡田成司



初代「ストII」のリュウ・ケンも担当したプログラマー。座右の銘は「ガードするなら昇龍拳」

テム自体かなり変わりましたよね。やっぱり調整で苦労があったんですか？

船水：最初は、入力して、その結果を見るのが楽しんでいたシステムだったんですが、失敗したときに、やられるのをずっと見てなきゃならない。格闘ゲームにおいて、プレイヤーが手を離してる時間はあってはいけないという基本概念が「ストII」時代からあったんですよ。だからウチの必殺技は、キャラクターの動作が短い。同じように、手を離して見ていられる時間を作りたくなかったんで、オリコンもリアルタイムにしようよ。

——調整もかなりむずかしかったんじゃないですか？

岡田：そうですね。もうオリジナルコンボが入ったおかげで「どうしたものか」と頭を抱える問題がいっぱい出てきました。しかもあとからあとから(笑)。

——テバックにしても、いろんな技を組み合わせて調整しなければならぬんですよ。相手キャラ別に。

船水：この2人が死にそうになってた(笑)。

岡田：技が全然ちがうものになるんで、単純に2倍ですよ。

原田：同じものを使ってないんですよ。オリジナルコンボ用の早送りした必殺技をわざわざ作ったりですね。たとえばワープとか別物になってますし。

——本来、攻撃には、発動から攻撃判定が出るまでの時間があって、攻撃判定の出現時間があって、もどき時間というのがありますよね。そのもどき時間がカットされて、完全につなかっていくだけではないんですね。

原田：基本的に波動拳タイプはそうなんですけど、昇龍拳とか自分が移動してしまうものは、すべて新規で作られていると思っていただければまちがいないと思います。

## バランス調整におけるカプコンの哲学

——バランス調整に関してなんですが、「待ち」に徹すると、かなり有利になるという意見がありますか？

岡田：一番苦労したのは無敵時間ですね。

船水：無敵時間ってのは、長すぎる待ちが有利になるんです。とくにオリジナルコンボは、無敵時間を利用すれば、待ちが絶対有利になる。で、その無敵時間の作りかたというのは「ストII」方式じゃなくて「ヴァンパイア」と同じように、プログラムの無敵タイマーを持たせるという方法を使ってるんですよ。だからほとんど作り直し。

——内部パラメータ関連にしても、前作からかなり手を入れてますよね、今回。

船水：ええ。最初は「ZERO」をどうしてもひきすろうとするんですよ。でも、絶対にそれじゃダメだと身にしみてわかるまで、1か月以上かかったね(笑)。

原田：オリジナルコンボ、スーパーコンボ、ノーマルと、攻撃の属性がありますよね。それぞれに発生するコンボ修正値もいろいろちがうようにして、ふつうに連続技入れたほうが減るのはマズイし。そこがホントに悩みのタネで、結果的にはオリジナルコンボの基本技の攻撃値が最低になるよう計算式を考えて、なんとかカタチにはまりました。

——攻撃値とか、動作のキャンセル時間とかは、ひたすらプレイして調整していくんですか？

船水：まずは「連続技がこういうふうに入ったときは？」とか、おおよそのレベルで考えるんですよ。こっちのが低くなきゃいけない、高くなきゃいけないって、全部ザッと考えてから、基準を作るんです。たとえば、強パンチ・昇龍拳とか、レベル3昇龍裂破を入れたときはどのくらい減るのか、など、基準の技をまず決めて、そこからほかの技を調整します。だいたい、レベル3ファイナルアトミックバスターで死んじゃダメだっていう、それがたぶんもっとも重要な基準になってます。

——今回、基本技もけっこう数値が変更されているのが多くなって思ってたんですけど、こうした基本技の調整方法にも、なにかやりかたがあるんでしょうか？

船水：基本的には、「ストII」時代からずっとやってきてるんで、法則性が完全にあって、そこからキャラクターに合わせて変えていきます。技ごとにスキは60分の何秒以上、当たり判定は60分の何秒以上なきゃいけない、さらに中攻撃だったらこれくらい、弱攻撃だったら……と、ある程度の法則があるんです。で、このキャラクターは空中戦に強くしたいからそこを変更する、というように決めていく。あとは、弱攻撃であっても、サンギエフだったらスクリュー・ハメができないように、相手の各攻撃よりある程度、フォロースルーや硬直時間が長くなるようにするとか。



は  
だ  
や  
す  
の  
り  
**原田康則**

オリジナルコンボの調整には苦労したと語るプログラマー。タンの桃発伝説の生みの親

ってやっていると、中攻撃からスクリー・ハメができてしまったりするんですけど(笑)。

——その法則性というのが、カプコンの格闘ゲームに対する独自のエッセンスになってるんですね。

船水：そう、そこだけはたぶんマネできないはずですよ。  
——カプコン作品で一番ていねいだ、と思われたいのは、ロケテストから最終バージョンまで、それなりに期間をおいて、きちんと調整される場所ですね。

船水：その部分が、アーケード・ゲームに関してウチがもっとも大事にしているところですよ。ロケテストでプレイヤーが感じる不満って、自分でプレイしたって抱くはずの不満なんですけど、作ってる側というのは、そういう不満があっても、直せない理由を知っている。でも、プレイヤーにとっては関係ないですよ。だから、その不満をどれだけくみ取れるかという努力を、大事にしなきゃいけないと思ってます。プレイヤーにお金入れてもらって商売してるわけですし、それをやらなかったら、ロケテストの意味すらなくなってしまいますから。

## コンピュータの“反射神経”

——CPUのアルゴリズムが、前作よりもさらにやさしくなっている気がするんですけど？

船水：まさしく、オリコンを練習してほしかったんで、さらに簡単にしました。リュウ、ケン、ガイあたりが最後に出てくると、ヒドイことをしますけど(笑)。

——CPUのアルゴリズムに特殊なアイデアが導入されていたりしますか？

岡田：人間ができないことはできないように、さらに手直ししたって感じですかね。

船水：もっとも大幅に変えたのは、“反射神経”って言っている部分ですかね。CPUキャラは、反射神経というパラメータを難易度から決めて持ってるんですよ。難易度が高いときは反射神経が上がってるから連続技になるけど、低いと、ただジャンプでパンチしただけ、とか、ヘンなところでアッパー出して空振りするとか。そのひどかった部分を直したんですが、直したら性格ガラッと変わりましたね。「難易度が低いときは極端すぎて歯ごたえがないな」という反省もあって、その歯ごたえを出すために、乱入キャラってのをまた考えて、ストーリー上、重要なキャラっているじゃないですか。で、「それが出てきたら、うれしんじやないか？」っていう意見があったんで、乱入してくるようにしたんです。

——「ヴァンパイア ハンター」で、プレイヤーが技を空振りした回数によって難易度のランクが変化するのはおもしろいと思ったんですけど、「ZERO」の場合もそう

いう要素がありますか？

船水：そのアルゴリズムの基本的な考えかたは、べつに「ハンター」が最初じゃなくて、「ファイナルファイト」近辺だと思っただよ。たしか「大魔界村」からはじめて、どのぐらいで完成したのかな。「天地を喰らうII」のときに、今と同じようになったのかな？ まあ、結局はそれが「ストII」のときにほぼ完成型になって。「ハンター」のときは、それをやるかやらないかというレベルだったんですよ。「ZERO2」は単純に「こうやったらこうなる」ってのをわかりやすくしたかったんですよ。「必殺技出さなかったら弱いままでいけるよ」って言われても、べつにそれでかまわなかったし。

——そういう要素が実際に入ってる？

船水：そうですね。必殺技で難度が上がるっていうのがあったりとか、空振ったときと投げたときとでまた変わったりとかが……。

岡田：スーパーコンボ出したときとか、どういう状態でクリアしたのかも見てますね。ほかに細かくいろいろ……。

船水：ホントはやりようと思ったらもっと細かく設定できるんですよ。技の空振りにしても、たとえばわざとゲージをためようとして昇龍拳を出しつづけてると、難度が上がるとか。同じ操作でも、ほかの条件をからめて難度を上げたり、逆に上げなかったり、そこまでできるんですけど、あえて今回はしなかった。

——おもしろいですね、アルゴリズムは。

船水：ええ、ボクが一番好きです。ここだけは絶対に他人にやらせたくない(笑)。基本的に対戦ゲームより、CPU相手のゲームを作るほうが好きなんで、やっぱりそこだけは



いしざわひでとし  
石澤英敏

企画担当。愛称はナゼカ「NEO-G」。夢のなかでもオリジナルコンボの調整をしたとか

企画したいって思い入れがあって。プレイしてる人が思惑どおり死んでくれたりとか、踊ってくれるのを見るとフツツと思うんですけどね(笑)。

## 幻のシステム

—ボツになったゲーム・システムなどはありますか？

船水：システムでカットした部分は3Pですか。2対1モードと、2対2モードというのがあったんですけど。

—2対2モード！

船水：カットした理由は、時間的な都合です。オリコンが間に合うかどうか分からないのに、そこまでの時間があるかってことです。

岡田：あのモードを入れることになってたときは、「オリコン出されたらどーしよー」とか「2対2ではダメならどうするんだ」って、ものすごく悩みましたね。オマケとして入れるんだつたらともかく、モードとして入れるんだつたら完成度が高いものを作らなければいけませんから。

—オープニングのアニメーションを見ていると、いかにも2対1をやりそうですけど？

船水：草の背景と、滝のところというのは、もともとそれぞれに作ったステージなんです。だから表示量をかせくために、背景にスプライトを使ってないんです。モード自体はなくなりましたが、こんだけえらそうに指示しておいて使わなかったら問題だと思ったんで、使いましたけど(笑)。

—草の背景のステージなんかは、アニメ映画のシーンを思い出させますけど、いつものごとく、村田さんが中心となって、設定関係は進めているんですけどよね？

村田：そうですね。ボクは開発の最初と最後にかかわるっていう立場なんですけど、今回はとくに「2」ということで、時代設定をどうしようかと悩みましたね。前作のキャラがそのままいけるけど、とくに変わってるわけでもないし、前作のエンディングからいうと「やっぱりナッシュは死んでるのかな？」とか(笑)。

—最終的な時代設定は、どのようになっているんですか？

村田：「ストII」と「ストIIダッシュ」が一緒だったように、「ZERO」と同じ時代という設定です。でも、エンディングも同じだったらみんなつまないだろうなあと思って、「エンディングを全部変えたい」ってわがままを言ったんです。「前作と解釈のちがうエンディングがあったらおもしろいかな」って、意図的にボスキャラを変えたヤツもいますし。いつもそうなんですけど、締め切りギリギリまで、みんなにせつつかつつやってきました。

—「ZERO」シリーズのグラフィックのタッチですが、「ストII」シリーズとはちょっとちがった、アニメっぽい印象を与えるようですけど、これはどういった理由で？

船水：塗る時間のぶんをアニメ・パターン数を増やすのに使いたいっていう理由ではじめたんですよ。「ヴァンパイア」「ヴァンパイアハンター」「X-MEN」「マーヴル・スーパーヒーローズ」あたりがそうですね。「ZERO」シリーズはパターン数が少ないんですけど、あの塗りがかたがカプコンのイメージになっちゃってる部分もあるんで、その流れをくむことにしました。昔の塗りがかたが好きだって言う人も多いんですけど、デザイナー間の個人差が出すぎて、全体の統一感がとりにくいんですよ。今のやりかたでも、やっぱりダルシムやロレントっていうのは若干ちがいがあかなって、気になりますから。

## 2Dと3D、そして『ZERO3』、『ストIII』へ

—毎回のようにうかがっていますけど、そのときどきでいろいろお考えも変わっているかもしれないんで、またお聞きしますが、完全にカプコンのメインの流れになっている格闘ゲームについて、どうお考えですか？

船水：格闘ゲームには2Dと3Dという大きな2つの流れがありますけど、2Dは2Dでやりやすい方面とか、長所がたくさんあると思うし、3Dは3Dですごい長所があると思うんですよ。そういう面を活かして作れば「あとは一緒かな」という気はしますね。カプコンとしては、あまり2D、3Dって意識しているわけじゃなくて、つまり、ゲームとしてみれば、作り手のスタイルは変わらないんです。「進化をつづけたらぜんぶ3Dになる」みたいな言い方をされるんですけど、それは絶対ありえないって思ってます。だから、本当に「ヴァンパイア」みたいなも

## 兼高克志

企画担当。工場で「ZERO2」の梱包を手伝い、企画から箱詰めまでという前人未踏の記録を達成



のが3Dで作れないかぎり、圧倒的に2Dのほうがおもしろいものができるんじゃないかと思えますね。

—ポリゴンの「ストII」っていうのは作っていないんですか？

船水：それは、もっとちゃんとした基板が手に入ってからやりたいと思ってます。ポリゴンの「ヴァンパイア」にしても、それは同じです。

—「ZEROS」「ストIII」といったタイトルが発表されていますけど、このへんの差別化については、どのようにお考えですか？

船水：「ZEROS」は、できることなら「ZERO」から「ZERO2」になったときくらいの変化をつけたいと考えています。なかなかむずかしいことですけどね。これ以上キャラ数を増やすのもどうかと思いますし。差別化、という点では、「ZERO」を作ったときから「ストIII」は作ってたんで……だからじつは、「ストIII」との差別化から「ZERO」がはじまってるんです。

—前回「ZERO」のインタビューのときに、「究極の2D格闘を作っている、でもそれは「ストIII」じゃないです」とおっしゃってたんですけど、それが結局「ストIII」になったわけですね？

船水：そうですね。「ストII」のナンパな部分を活かしたのが「ZERO」シリーズで、より硬派な格闘ゲームを望んでいた人は究極の2Dゲーム「ストIII」へ進んでいってくれたら、と思ってるんです。シブイでしょ(笑)。

—“究極の2D”というのは？

船水：だいたい毎秒20枚のフル・アニメーションって考えてくれれば良いと思います。1キャラ平均500パターンくらい、多いヤツはもっとあるんですけど。

—そうすると登場キャラというのは？

船水：最初は「ネクストジェネレーション」というタイトルで、リュウとケンじゃないスタートを切ってたんですけど、いつのまにかデザイナー安田の陰謀で「もうリュウにしましょう」と(笑)。思い入れが強いみたいで「こんどはオヤジのリュウとオヤジのケンで」って。

—ということはトシをとっているんですか？

船水：それはこれから村田が考えると思います(笑)。

—ゲームのシステム的には？

船水：まずは画期的な部分を作るまえに、素で闘っておもしろくなったら絶対ダメなんで、今はよけいなモノを入れないようにしています。たとえばスーパーコンボみたいなものは入れないで。その前にまずゲームのある程度完成させて、「基本技だけで闘えて楽しい、全然ちがうわ」と驚かせたい。基本技、基本ルールのなかで闘う部分を煮詰めなかったら「III」ではないですから。

—アーケードでほかにはどんなタイトルが予定されてい

# PRESENT



カプコンのご厚意により、1 ZERO2通信(10名)、2 サターン版「ストZERO」(1名)、3 プレス付版「ストZERO」(1名)をプレゼントするぞ。

プレゼント希望者は、本書付属のアンケートはがき(切手不要)に必要事項を明記して、応募してほしい。〆切は、7月31日消印有効。当選者の発表は、賞品の発送をもってかえさせていただきます。

るんでしょう？

船水：すでに発表されている「ストIII」「ZEROS」「ヴァンパイア3」以外に、「ウォーザード」というのも発売する予定です。これは、新しい基板を使ったゲームなので、これまでとはまたちがったものがお見せできると思いますよ。ゲームもただの対戦格闘ではないですし、キャラクターも新しいんで、新鮮です。

—お話をうかがうと、今年のカプコンには、ものすごく期待している気がしますね。最後に船水さん、このインタビューのシメをお願いします。

船水：「ストII」シリーズのとき、「このシリーズは「スパII X」が完成版だ」って思ったんですけど、同じように「ZERO」シリーズはこの「2」で一応完結、完成版かなあって気がしてるんですよ。ですから、「ZEROS」を作るときには、もう1回アタマをリセットして、また喜んでもらえるように作ります。同じように「ヴァンパイア」も「ヴァンパイアハンター」のときにアタマのなかで完結しちゃってるんで、また新しい気持ちで「ヴァンパイア3」を作ってます。で、なおかつオリジナルもバンバン制作していく。ここ1、2年のカプコンは、いいものを、ホントに売れるものを作っていくつもりでいるんで、とにかく期待しててください。「ウォーザード」も「ストIII」もいいですよ——って、あまり「ZERO2」本の最後のシメじゃなくなっちゃいましたね(笑)。

マイコンBASICマガジン別冊

# ALL ABOUT ストリートファイターZERO2

スタジオイベントスタッフ・編

1996年6月30日発行 定価1,580円(本体1,534円)

©1996 Printed in JAPAN

- 発行人……………平山哲雄  
発行所……………株式会社電波新聞社  
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15  
電話 (03)3445-8111  
振替 東京5-51981
- 企画・構成・編集……………スタジオイベントスタッフ  
[山下 章/稲垣宗彦/山中直樹/板場利光  
加藤義文/大出綾太/仲みゆき/中村京子]
- 技表・連研担当……………小石朋仁
- CPU攻略担当……………小江哲朗/長井雅史(情報協力)
- 対戦攻略監修……………ヨガ・ストライクバックース
- 対戦攻略担当……………森 健生(サガット、ダン、ロレント)/八巻  
将之(ケン)/開田清隆(リュウ、さくら)/  
安部理一郎(ザンギエフ)/林 紘二(豪鬼、  
元)/小沼 誠(アドン)/古澤むてき(ナッシュ)  
/白方 聖(ベガ)/山崎英樹(ローズ)  
/串田将之(ローズ)/永田正月(情報協力)
- 制作協力……………藪良小路/福井大輔/曳地哲司/藤原智行
- デザイン……………鈴木雅彦(Graph House)/藪ふく子
- 写 植……………ジェーシーツ
- 印 刷……………奥村印刷株
- 製 本……………株堅省堂
- 協 力……………株カプコン、株キョーワインターナショナル
- SPECIAL THANKS ……株カプコン「ストリートファイター  
ZERO2」開発チーム  
株カプコン広告宣伝部御一同
- 制 作……………マイコンBASICマガジン編集部

© CAPCOM 1996





	リュウ	ケン	春麗	サガット	アドン	バーティ	ガイ	ソドム	ナッシュ	ローズ
必殺技	波動拳 昇龍拳 電気嵐脚	波動拳 昇龍拳 電気嵐脚	百裂脚 天昇脚 氣功拳 旋内蹴	タイフーン タイフーン タイフーン	サガットキック タイフーン タイフーン	ブルヘッド ブルホーン ネクターチェン 10アキバキック	新システム! 波動拳 武神嵐脚 疾風拳 崩山斗	タイカスレイ カムカスター 新システム! 疾風拳 シロキキック	ソニックブーム ブーイング ブーイング	タイカスレイ ブルホーン ソウルスロー ソウルスロー
スーパーコンボ	波動拳 昇龍拳 電気嵐脚	昇龍拳 昇龍拳 神龍拳	百裂脚 天昇脚 氣功拳	タイフーン タイフーン タイフーン	タイフーン タイフーン タイフーン	バーティ バーティ バーティ	波動拳 疾風拳 崩山斗	タイカスレイ カムカスター ブーイング	ソニックブーム ブーイング ブーイング	タイカスレイ ブルホーン ソウルスロー ソウルスロー

**基本操作**

セリカコンソール

スーパーコンボウージ

オートマチックモード

CAPCOM

**基本操作**

セリカコンソール

スーパーコンボウージ

オートマチックモード

運けの必殺技

NEW! 新システム! オリジナルコンボ

LEVEL 1以上

LEVEL 2以上

LEVEL 3以上

CAPCOM

**基本操作**

セリカコンソール

スーパーコンボウージ

オートマチックモード

運けの必殺技

NEW! 新システム! オリジナルコンボ

LEVEL 1以上

LEVEL 2以上

LEVEL 3以上

CAPCOM

	ベガ	豪鬼	ダン	ダルシム	ザンギエフ	元(ケン)	ロレント	さくら	
必殺技	サイコショット ダルーブルス ヘッドプレス ワームループ スプラッシュ	豪波動拳 豪昇龍拳 豪電気嵐脚 百鬼襲	我道拳 兎龍拳 断空脚	ヨガファイア ヨガフレム ヨガブラスト ヨガレボルト	ダラリアッ スプラッシュ バインクロー バインクロー	暗殺拳・横流 百連拳 逆龍	暗殺拳・急流 蛇牙 怪牙	内内オトサーク スティンガー スプレッド スプレッド スプレッド	波動拳 咲桜拳 昏風脚
スーパーコンボ	サイコ クラッシュ ニュース ナイト7	豪波動拳 豪昇龍拳 豪電気嵐脚 天鬼襲	我道拳 兎龍拳 断空脚	ヨガ インフェル ヨガ スライ	ダラリアッ スプラッシュ バインクロー バインクロー	暗殺拳 百連拳 逆龍	暗殺拳 蛇牙 怪牙	内内オトサーク スティンガー スプレッド スプレッド スプレッド	波動拳 咲桜拳 昏風脚

## オール・アバウト・シリーズ LINE UP

Vol.13 ALL ABOUT  
ぶよぶよ通

■208ページ  
(カラー128ページ)  
■1,300円

全日本ぶよ協会公認。数々の神祕解謎にはじまり、CMライブラリー、開発スタッフ・インタビュー、ボイス＆メッセージ・リストなど、「ぶよぶよ」のすべてがわかる。

Vol.10 ALL ABOUT  
餓狼伝説3

■304ページ  
(カラー112ページ)  
■1,480円

独自で調査した情報＆データを詰め込んだ一冊。開発スタッフ、サウンドチーム、生駒治美へのトリプル・インタビューは、「餓狼」ファンならずとも一読の価値あり。

Vol.7 ALL ABOUT  
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94

■272ページ  
(カラー96ページ)  
■1,400円

システム解析や対CPU&対2P戦の攻略法にはじまり、体力が落ちるの相手をイッキにKOする連続技を全24キャラさん紹介する。空中風扇戦や空中龍虎乱舞のやりかたも解析。

Vol.4 ALL ABOUT  
龍虎の拳2

■240ページ  
(カラー96ページ)  
■1,380円

内部設定データをもとに、基本システムをくわしく解説。そのほか、メッセージ一覧やナゾの心算写真、二セ編乱闘風、伝説的超タカマンといった爆笑情報も。

Vol.1 ALL ABOUT  
対戦格闘ゲーム

■208ページ  
(カラー112ページ)  
■1,480円

「ストII」や「ボクサー」など、99タイトルにおよぶ対戦格闘ゲームのシステムや攻略法にはじまり、エンディングまで徹底的に紹介する。「ワーヒー2」の開発手記を特別掲載。

Vol.12 ALL ABOUT  
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95

■368ページ  
(カラー144ページ)  
■1,580円

完全データ&攻略はもちろん、お笑い写真集「モリアル・オブ・ファイターズ」、開発チーム+長崎 南+野中政宏インタビューなど、企画モノも満載。

Vol.9 ALL ABOUT  
真サムライスピリッツ

■320ページ  
(カラー96ページ)  
■1,480円

対CPU戦&対2P戦の攻略法がメイン。全キャラのポーズ+エンディング集、開発スタッフ・ロングインタビュー、読者投稿コーナー、全曲集譜集なども掲載。

Vol.6 ALL ABOUT  
ヴァンパイア

■272ページ  
(カラー96ページ)  
■1,400円

ゲーム内容に合わせて視覚的要素を強調、おなじみの攻略法+システム解析に加え、開発者インタビューや本誌公開の設定資料「ダークストーリーズの秘密」を掲載。

Vol.3 ALL ABOUT  
餓狼伝説スペシャル

■240ページ  
(カラー96ページ)  
■1,380円

システム解析、技の性能データ、ゲーム攻略だけでなく、開発者インタビュー、隠れキャラの出現条件、テレビCM、アニメの絵コンテといった関連情報を幅広く紹介。

Vol.1 ALL ABOUT  
ヴァンパイアハンター

■320ページ  
(カラー192ページ)  
■2,500円

従来の倍サイズ(縦型A4)で、カラーページを惜しみなく使った技表、ポーズ集は必見。動きの「コマコマ」を違ったアニメーション・タイムチャートで史上初掲載。

Vol.11 ALL ABOUT  
ストリートファイターZERO

■352ページ  
(カラー128ページ)  
■1,480円

「ストZERO」のすべてがわかる一冊。「ストII」シリーズ全国大会チャンピオン軍団「ヨガ・ストライクバックス」が対戦攻略を監修。カプコン開発スタッフ完全協力。

Vol.8 ALL ABOUT  
真サムライスピリッツ

■272ページ  
(カラー128ページ)  
■1,480円

ゲームの基本となるシステムや技一覧表を紹介。さらに、設定資料や開発者の活書きイラスト、公式サイド・ストーリーなどのコーナーも充実。ファン必読の一冊。

Vol.5 ALL ABOUT  
ワールドヒーローズ2JET

■240ページ  
(カラー96ページ)  
■1,380円

システム解析、対CPU&対2P戦の攻略法といった基本的な内容に加え、技の当たり判定や、メーカーと共同制作の人物相関図など、マニアックな情報も載っている。

Vol.2 ALL ABOUT  
ぶよぶよ

■160ページ  
(カラー112ページ)  
■1,280円

ゲームのシステムや連鎖に必要なテクニックを紹介。登場キャラ紹介&性格分析、開発者インタビュー、専門用語辞典、全曲集譜のほか、ドキュメント小説を特別掲載。

ALL ABOUTシリーズを  
確実に入手する方法

①最寄りの書店で取り寄せる。1〜2週間かかるが、追加料金なしで入手できる。  
②電波新聞社(大代表:03-3445-8111)に電話し、出版販売部につないでもらう。そして、ほしい本の名前と、自分の住所と電話番号を教えれば、「フック急便」で2〜3日以内にキミの家に届けられるぞ。代金は本の価格+送料380円の着払い。

CAPCOM

# パズルファイターII

スーパーパズルファイターII X™

©CAPCOM CO., LTD. 1996 ALL RIGHTS RESERVED.

カプコンの人気キャラが  
パズルゲームで新登場!



リュウが! モリガシが! ... 夢の対決!

# パズルで勝負!



- ビギナーでも操作は簡単!「タイム」で自由自在に強力な連続攻撃を繰り出せ!  
＜パワーシエム・システム＞
- キャラ独自の攻撃特性やオリジナルの攻撃、反撃で戦略を編み出せ!  
＜カウンターシエム・システム＞
- 他の追随を許さない超美麗グラフィックに加え、いたるところにパロディや「お遊び」が満載!

画面は開発中のものです

CPS II  
第16弾



Q SOUND  
Original character have been developed by QSound and reproduced QSound's property and QSound's sound enhancement technology.  
©QSound Inc. All rights reserved.

●好評再登場! ●CAPCOM FAX 通話 FAX: C3-5950-4820 通話ソフト、通話データバンク、ソフト複製等に関するお問い合わせは、各販売店までお問い合わせください。

株式会社 カプコン <AM販売事業部>

- 本社 / 〒540 大阪市中央区内野町3丁目1番3号
  - 東京支店 / 〒163 02 東京都新宿区西新宿2丁目6番1号 新宿住友ビル43階
  - 大阪 / 06 / 946 6659 東京 / 03 / 3340-0718 札幌 / 011 / 261-8834 仙台 / 022 / 214 6040
  - 名古屋 / 052 / 571-0493 広島 / 082 / 243 6264 松山 / 0899 / 34 8786 福岡 / 092 / 441 1991
- ※電話番号は、よく確かめてお取り扱いのないようにして下さい。

<カプコンソフト情報>

定価1,580円(本体1,534円) 雑誌18362-06 T1018362061583



月刊BASICマガジン別冊 ALL ABOUT ストリートファイターZERO2 一九九六年六月三十日発行 電波新聞社 東京都品川区東五反田一丁目一十五 電話03-3334-9511